GIANNI PILO
LA SAGA DEI VIRHEL
(1982)

Ad Asra
perché rappresenta la quiete,
il rifugio, la serenità.

Ad Ailiss
perché rappresenta il coraggio,
l'avventura, l'impulsività.

Ad Ail'Sha
perché rappresenta la fierezza,
l'amore senza riserve,
la proiezione verso l'ignoto.

A mia moglie
perché rappresenta - come tutte
le donne - le molte facce di un'unica
pietra preziosa.

GIANNI PILO E LA SPACE FANTASY

Mentre, sino ad oggi, è esistita una certa preclusione nei confronti degli scrittori di fantascienza italiani, un crescente e continuo successo sia di pubblico che di critica, ha decretato una notevole affermazione per quelli tra i nostri autori che hanno adito il settore specifico della fantasy.

Né poteva essere diversamente. Infatti, se in campo fantascientifico l'Italia non può annoverare dei precedenti di rilievo - e soprattutto non in quantità tale da giustificare l'esistenza autonoma di questo particolare genere di narrativa - il discorso si fa completamente diverso quando parliamo di fantasy.

Il nostro Paese vanta infatti un vasto retroterra culturale fulcrato sui Romanzi Cavallereschi, le novelle fantastiche, e poemi quali il Morgante e l'Orlando Innamorato. Questa "Letteratura Mitopoetica" affonda le sue radici in una base folklorica cresciuta su un variegato humus pagano, dal quale emerge un vero e proprio esercito di fiabe, narrazioni popolari e

VISIT…

racconti favolistici nei quali gli elementi mitico-magici ed eroici segnano una presenza dominante.

Non c'è dunque da meravigliarsi che la fantasy stia riscuotendo tanti consensi qui da noi: tuttalpiù ci sarebbe da chiedersi come mai questo successo abbia aspettato per manifestarsi di essere rimpatriato in Italia col plauso universalmente tributato al Signore degli Anelli di Tolkien. Ma si sa: nemo propheta in patria.

Comunque il successo di pubblico attira - come è ovvio - nuovi autori. E soprattutto l'attenzione degli editori i quali, sempre estremamente attenti agli umori degli appassionati, hanno dato via via spazio ai nostri scrittori di fantasy sino a consentire loro una presenza paritetica con i colleghi anglosassoni.

Probabilmente è questione di congenialità. Infatti gli italiani si sentono più vicini alla fantasy che non alla fantascienza, e questo deriva da tutta una serie di motivazioni tra le quali non ultima è quella che costituiscono il prodotto di una civiltà indubbiamente più antica di quella d'oltreoceano e quindi più realistica ed amara. Di qui la predilezione per quei toni crepuscolari e disincantati che sono propri della narrativa di fantasy e che non trovano invece riscontro nei contesti grandiosi o comunque epicizzati che gli autori americani applicano agli scritti di fantascienza classica nei quali sono estremamente versati.

Nel quadro generale degli autori di fantasy italiani, un posto particolare ed esclusivo spetta a Gianni Pilo. Tra gli autori di casa nostra, è l'unico che si sia specializzato in Space Fantasy: una narrativa cioè nella quale, al tono specialistico proprio della Fantasia Eroica, si aggiunge un'ambientazione di tipo interplanetario. Questa branca particolare della fantasy è quella che riscuote maggiore successo presso gli appassionati, successo derivante dal fatto che, nella Space Fantasy, vengono uniti i filoni della fantascienza classica e della fantasia eroica.

Anche negli Stati Uniti non sono molti gli autori che si sono cimentati in questa tematica, proprio perché la complessità risultante dalla frammistione dei due generi non risulta di facile svolgimento. Quei pochi però che si sono affermati, hanno subito conquistato la simpatia dei lettori che li hanno posti ai vertici delle loro preferenze: tanto per citare i loro nomi - che tutti ben conoscono - diremo che si tratta di Catherine L. Moore, Henry Kuttner e Leigh Brackett.

Di Gianni Pilo va detto che i suoi scritti presentano degli schemi narrativi di rara suggestione e sono ricchi di avventure e trovate inventive, per

cui la loro lettura risulta sempre estremamente godibile ed avvincente. Perdipiù Pilo, oltre a mettere assai in evidenza la costruzione narrativa, cura molto l'architettura della trama - sempre elaborata in maniera perfetta - ed è questo il motivo per il quale i suoi romanzi captano l'attenzione del lettore dalla prima all'ultima delle righe che li compongono.

È un autore istintivo. Scrive di getto le opere che compone senza rivederle una seconda volta, e la fantasia non gli fa mai difetto al punto che il suo problema consiste solo nel dover porre una fine alle sue storie che, diversamente, proseguirebbero... all'infinito. Ha inoltre una qualità notevole. Infatti, oltre ad essere fornito di un tipo di narrazione estremamente scorrevole, presenta la caratteristica di rendere del tutto reali sia i personaggi che crea che i contesti nei quali essi si muovono. E dovete darci atto che... rendere reale la fantasy non è certo impresa da poco.

Volendo fare un parallelismo con gli autori americani, diremo che inserisce le trame ed i moduli narrativi tipici di Van Vogt, nelle ambientazioni costituite dalla moltitudine di strane razze e pianeti caratteristiche di Jack Vance. Il risultato che ne scaturisce è indubbiamente felice e, se considerate che il suo modulo narrativo è pervaso da una vena di sottile malinconia che contribuisce a non rendere i suoi personaggi degli stereotipi - così come spesso accade nella narrativa di fantasy - sebbene degli esseri nei quali i vari sentimenti giocano dei ruoli fondamentali, constaterete che è proprio questo apporto di pretto sapore "latino" a determinare il favore che riscontra presso i lettori. Favore che si è concretizzato nell'attribuzione del Premio Italia, che Pilo ha conseguito l'anno scorso con il racconto "I Maghi Mutanti di Caer Sha" pubblicato sulla Rivista di fantascienza "SF..ere", precedendo altri due scrittori anch'essi di fantasy, fatto questo indubbiamente sintomatico circa le preferenze degli appassionati.

Il romanzo che vi presentiamo è un vero caleidoscopio rutilante di personaggi e di avventure. Si può dire che ogni capitolo presenti un'avventura ed un personaggio diversi, ed è proprio in questo che Pilo si avvicina molto a Van Vogt: nel diversificare cioè le situazioni, sì da tenere costantemente viva l'attenzione del lettore. Ma, mentre il grande scrittore americano spesso risulta scollegato nell'insieme dell'esposizione (cosa questa dovuta al fatto che molti dei suoi scritti erano stati originariamente intesi come racconti a se stanti e solo successivamente riuniti in libri), questo in Pilo non si verifica mai, ed i vari episodi nei quali si articolano i suoi romanzi si ricollegano sempre ad un filo conduttore ben delineato.

Un'altra caratteristica è quella che Pilo non "tiene" in modo particolare

ai suoi eroi: alcuni anzi li fa addirittura morire e perdipiù in modo casuale, non eroico, così come è dato effettivamente di morire nella realtà, mentre nessuno dei suoi personaggi assume delle dimensioni trascendenti la loro natura umana, che è invece sempre presente con tutte le sur. limitazioni e le sue problematiche. E forse proprio in questo consiste la sua bravura: nel rendere plausibili i suoi protagonisti talché il lettore si sente partecipe - e soprattutto riesce a capire - quel mondo fantastico nel quale il nostro autore lo immette di volta in volta.

Ma non crediate che la delineazione psicologica dei personaggi vada a scapito della narrazione sul piano coreografico. Una vera e propria fantasmagoria di avventure si snoda lungo le pagine in un turbinio di situazioni sempre nuove ed avvincenti che fanno desiderare al lettore, una volta giunto alla fine del libro, di continuare a leggere ciò che ancora può succedere ai protagonisti delle vicende che ha vissuto sino a quel momento.

Non ci addentreremo ora in una disamina del romanzo che, oltre a doversi dilungare per parecchie pagine, vi priverebbe del piacere di scoprire i vari episodi nei quali esso si articola, per cui concluderemo questa nostra breve chiacchierata rimandandovi alla freschezza ed alla capacità narrativa di Pilo, che sicuramente riuscirà a farvi trascorrere un paio d'ore avvincenti e godibili nel suo mondo fantastico di Vihr.

Sebastiano Fusco

I.
IL TEMPIO DI USS

La notte si stendeva silenziosa sulla sconfinata pianura di Arrab. In cielo le due lune gemelle, Kora e Tlika, spandevano i loro riflessi perlacei sull'erba folta, qua e là interrotta da radi cespugli.

Il silenzio, quasi completo, era rotto da un sordo battito di zoccoli di cavalli lanciati al galoppo. Sei uomini, chini sui loro destrieri, stavano attraversando velocemente la grande distesa d'erba: vicini l'uno all'altro, formavano con i neri mantelli aperti dal vento della notte, una larga macchia scura che si spostava veloce sul terreno, creando l'illusione di un grande lenzuolo sospinto dal vento.

Erano tutti giovani aitanti, robusti, e gli ornamenti che indossavano li indicavano chiaramente quali membri del Clan dell'Aquila, mentre i neri elmi adornati dalla croce runica bianca, stavano a significare la loro appar-

tenenza a quella temuta schiera di guerrieri che costituiva lo Stormo delle Aquile Nere.

Un poco avanti agli altri, guidava il piccolo gruppo un giovane di alta statura, biondo, con il viso dai tratti fini ed allo stesso tempo virili, nel quale spiccavano le iridi viola, caratteristiche di quella razza. Una fredda determinazione ed una durezza glaciale trasparivano dai suoi occhi, mentre il mento volitivo e la piega sottile delle labbra facevano chiaramente capire che non era persona da recedere facilmente da una decisione.

Vestiva, come gli altri, una cotta di maglia nera, ma la sopravveste di seta dell'identico colore che indossava sopra l'armatura, portava ricamata in oro sul petto, un'aquila, la stessa che svettava sulla cima del suo elmo. Un'ampia cintura, sbalzata in oro, reggeva una robusta spada, mentre sul lato esterno dello stivale destro sporgeva, da un apposito fodero, l'elsa di un pugnale. Infine, sulla grossa borchia che chiudeva la cintura era scritto un nome: Kalmar.

Era il Capo del Clan dell'Aquila.

Certo era molto strano che Kalmar si trovasse in piena notte, con quel gruppo sparuto di uomini, nel bel mezzo del territorio del Clan del Drago, Clan da tempo immemorabile nemico suo e della sua gente. Era strano e, soprattutto, pericoloso. Non solo, ma stando alla direzione che seguiva il gruppo, sembrava proprio che i cavalieri stessero dirigendosi verso il Picco di Uss.

Alto circa trecento metri, completamente circondato e coperto fin sulla sommità da una foresta di kreimar secolari, il Picco di Uss, sin dove arrivava la memoria, era considerato tabù ed inavvicinabile da qualsiasi abitante del pianeta Vihr. Sulla cima, in una radura circondata dagli alberi, si ergeva, nascosto dalle fronde della vegetazione antica, un alto edificio scuro, monolitico, che si presentava completamente liscio e privo di aperture: il Tempio.

Nel corso degli anni, diversi Virhel avevano tentato, chi per brama di tesori nascosti, chi per dar prova di coraggio, chi infine per desiderio di conoscenza, di aprire una breccia in quelle mura impenetrabili, ma per tutti la sorte era stata sempre uguale: non appena venivano a contatto della costruzione, una potente scarica di energia sconosciuta li uccideva.

Né avevano avuto miglior esito i tentativi effettuati da lontano: l'edificio, che sembrava dotato d'intelligenza e di vita proprie, reagiva immediatamente ad ogni tentativo di attacco dall'esterno, e la conclusione era sempre immediata e fatale per gli assalitori.

Ormai i cavalli avevano attraversato la pianura, e si trovavano già tra gli alberi che circondavano la base del Picco. Cessato lo sfrenato galoppo, mentre l'andatura si faceva tutto ad un tratto lenta, le Aquile guardarono attentamente la vegetazione che li circondava da ogni parte, con un certo timore superstizioso che, né la fiducia, né l'ammirazione illimitata che nutrivano per Kalmar, riuscivano a far scomparire. Quegli uomini infatti, che avevano fatto voto della propria vita al Capo del loro Clan e che in battaglia non tremavano di fronte a nessun avversario, ora camminavano lentamente dietro a Kalmar nel più completo silenzio, mentre ricordavano le molte leggende che il vento sussurrava di tra le fronde.

D'improvviso, l'edificio si parò davanti ai loro occhi.

«Ora cercherò di entrare nel Tempio. Se ci riuscirò, voi starete qui ad aspettarmi», disse Kalmar dopo essere sceso da cavallo rivolgendosi a Bander, suo fraterno amico e Comandante dello Stormo delle Aquile Nere.

«Amico mio», rispose angosciato quest'ultimo, «quale genio malefico si è impossessato della tua mente, sì da volerti spingere alla distruzione? Ti abbiamo seguito fin qui senza sapere cosa si agitasse nel tuo animo, ma ora che finalmente conosciamo il tuo scopo, non possiamo assolutamente permettere che tu ti dia la morte sotto i nostri occhi. Come potremmo presentarci da tuo padre a Senrir col tuo cadavere, essendo noi ancora vivi? Mai! Piuttosto, moriremo tutti con te».

«Fido Bander», replicò con un sorriso cupo Kalmar, «un destino assai singolare, mi ha condotto all'appuntamento di questa notte in questo strano luogo. Tu sai bene quanti e quali tristi eventi si stiano verificando in ogni contrada di Vihr. I Clan sono in guerra, e ciò è causa di continui lutti e rovine. Violenti uragani, dotati di una furia mai vista sinora, squassano le nostre case e distruggono i nostri campi. Per ultimo, ma non per questo meno grave, il nostro sole è impallidito, mentre i suoi raggi ci scaldano sempre meno. E che dire poi di quei vasti crateri fumanti ed eruttanti fuoco liquido i quali, d'improvviso ed in numero sempre crescente, si stanno aprendo sulla superficie di tutto il pianeta? Questi sono i motivi per i quali mi sono recato il mese scorso sulla cima del Monte Estiaz ad interrogare Lithar, il Gran Maestro dei Veggenti. Ed è stato appunto in quell'occasione che Lithar mi ha spiegato come, proprio questa notte, all'interno del Tempio di Uss, avrei avuto la risposta che mi avrebbe permesso di conoscere il mio destino e quello della mia gente».

«Quand'è così, noi tutti ti seguiremo», affermò Bander snudando la spada.

«No. Voi resterete qui, mentre io solo tenterò la via di quelle mura», ordinò recisamente Kalmar. «Ma fatevi animo, e non abbiate timore. Ben sapete come i Veggenti non sbaglino mai nelle loro predizioni, per cui state certi che la mia ora non scoccherà questa notte. Aspettatemi quindi con fiducia, e vigilate piuttosto che nessuno si avvicini al Tempio».

Detto questo, dopo aver affidato le briglie del proprio cavallo a Bander, si avviò alla volta del massiccio edificio lasciando i suoi compagni titubanti, con le mani strette sull'elsa delle spade in attesa di un qualsiasi, eventuale pericolo, che potesse manifestarsi d'improvviso.

La notte si era fatta d'un tratto silenziosa. Il fruscio delle fronde degli alberi si era taciuto, e non un rumore accompagnava i passi di Kalmar verso il Tempio. Giunto dinanzi alla costruzione, ne fece il giro completo, scrutando perplesso la perfetta levigatezza delle pareti che non presentavano alcun appiglio né tantomeno alcuna apertura, ed intanto si chiedeva in qual modo sarebbe potuto penetrare all'interno, così come gli era stato predetto dal Gran Maestro.

Mentre camminava, si sentì pervadere da un senso di soffusa tristezza. Gli sovvenne alla mente l'immagine di una snella figura di donna dal dolce viso incorniciato da lunghi capelli neri sul quale spiccavano dei profondi occhi verdi: era Asra, la sua sposa che non vedeva ormai da molto tempo. Dapprima le recenti battaglie contro gli altri Clan, ed ora la sua venuta al Picco di Uss, erano valsi a tenerlo lontano da colei che, nel suo Castello di Senrir, divideva ormai da più di un anno, le notti e quei giorni - per la verità assai pochi - nei quali poteva permettersi una pausa, lasciando momentaneamente le fatiche ed i disagi di una guerra che si stava protraendo già da troppo tempo.

Una malinconia struggente ed un desiderio doloroso di Asra gli strinsero il cuore, mentre un indefinibile senso premonitore gli fece balenare alla mente il pensiero che forse sarebbe dovuto trascorrere ancora parecchio tempo prima di poter rivedere la moglie adorata. Stupito da quello stato d'animo, per nulla consono al suo forte carattere, Kalmar cercò di allontanare quella sensazione di disagio che, si disse, doveva essere attribuita alla stanchezza o alla particolare atmosfera di quel luogo. Immerso in questi pensieri, si ritrovò così al punto di partenza, e di qui stava per far ritorno verso i suoi uomini quando, d'un tratto, percepì che qualcosa vicino a lui era mutato.

Dato infatti uno sguardo alla sua sinistra, si accorse che una sezione del muro del Tempio ampia quanto un portale, si era silenziosamente spostata

mostrando una nera, profonda apertura. La paura ancestrale dell'ignoto lo afferrò, ma fu solo un attimo: subito dopo, il fiero Signore del Clan delle Aquile si diresse decisamente verso l'ingresso che gli si era aperto dinanzi, venendo presto inghiottito dalle tenebre.

I suoi compagni, che avevano assistito all'aprirsi della porta nella parete del Tempio ed erano rimasti come paralizzati per lo stupore e la paura, vedendo il loro Signore sparire in quella buia apertura, si scossero dal torpore precipitandoglisi dietro ma Bander, che precedeva tutti gli altri, non fece in tempo ad arrivare al muro, che questo si era già richiuso, separando così Kalmar dai suoi guerrieri e dal resto di Vihr.

Sentendo chiudersi la porta alle spalle, Kalmar provò un impulso irresistibile di tornare sui propri passi ma, scrutando nell'oscurità che si era venuta a creare con la chiusura del muro, vide che nella parete di fronte a lui si era aperta una porta dalla quale proveniva una luce diffusa.

Varcatane la soglia, si ritrovò in una enorme sala la cui volta era sostenuta da un circolo di colonne dalle quali delle torce, emananti luce fredda e disposte tutt'intorno, traevano dei barbagli verde e oro. Nel mezzo dell'ambiente si ergeva un basamento alto circa due derste, al quale si accedeva mediante una scala i cui gradini, come il basamento stesso, erano del medesimo materiale sconosciuto di cui erano composte le colonne. Al centro del basamento poi, un sarcofago di onice e porfido riccamente istoriato e poggiante su quattro liar accucciati, dominava tutta la sala, dando al luogo un'aura di solennità e di maestà quali Kalmar non ricordava di aver mai trovato, nemmeno quando si era recato nella cripta del Mausoleo degli antichi Re di Vihr.

Il tempo era fermo in quella stanza ed il silenzio, che vi regnava perfetto, sussurrava sommessamente a Kalmar storie che si perdevano nella notte dei tempi: storie di un'epoca in cui Vihr era un pianeta giovane, un'epoca di cui favoleggiavano le leggende, che ora solo i vecchi raccontavano di notte assisi attorno ai fuochi dei bivacchi.

Lentamente, Kalmar si diresse verso la tomba che troneggiava nella sala: saliti i gradini e giunto al lato del sarcofago, si accorse che la parte superiore era costituita da una lastra di cristallo trasparente, sotto la quale si poteva vedere la figura distesa di un guerriero riccamente vestito di strani ed inconsueti abiti.

La corporatura possente, i muscoli perfettamente delineati, la nera barba triangolare che incorniciava il mento ed il colorito bruno della carnagione, davano l'idea che il guerriero fosse addormentato, ma pronto ad aprire gli

occhi ed a levarsi in piedi.

Questa vista aumentò l'apprensione e la perplessità di Kalmar, il quale si era reso conto perfettamente di come l'uomo che si intravedeva sotto il cristallo dovesse giacere lì da ere immemorabili. Tuttavia, scrutando la figura immota, percepì un vago senso di familiarità che non riusciva a concretizzare: quel guerriero giacente gli ricordava qualcosa persa nei recessi della memoria.

Così assorto, fece alcuni passi intorno al sarcofago poi, giunto all'altezza della testa del guerriero, vide che su un cubo di porfido istoriato come la tomba e posto a capo della stessa, era poggiata una meravigliosa ascia bipenne di lucente acciaio, con l'impugnatura ricoperta da scaglie d'oro disposte tutt'attorno ad un grosso rubino colore del sangue.

D'improvviso, il velo della memoria gli si squarciò, e la più antica delle leggende di Vihr si presentò alla sua mente attonita: la figura che giaceva immota dinanzi a lui, doveva essere sicuramente Klein, il primo Re di Vihr, il Grande Re condannato per l'eternità.

Kalmar aveva sentito parlare di Klein solo nelle leggende e come qualcosa d'irreale, eppure nemmeno per un attimo dubitò che la bara davanti a lui altri racchiudesse che non fosse l'Eroe leggendario. Come in un caleidoscopio, gli balenarono alla mente innumerevoli frammenti di antiche storie che, quali tessere di un mosaico, si disposero in ordine sino a formare un tutto organico, mentre l'antica storia di Vihr cominciava a scorrergli dinanzi agli occhi.

Vide una grande pianura erbosa, al centro della quale si ergeva una città enorme le cui guglie svettanti sembrava si perdessero tra le nuvole. Il cristallo che componeva gli edifici, traeva dei fantasmagorici giochi di luce dalle acque di un limpido lago che si stendeva sul lato destro della città. Ardite strutture sopraelevate attraversavano il cielo, e su queste si muovevano, silenziosi e veloci, dei veicoli quali Kalmar non aveva mai visto mentre, un po’ discosto dal centro abitato, si scorgeva un immenso campo circolare fatto di uno strano metallo rilucente, sul quale poggiavano dei singolari apparecchi dal profilo aguzzo le cui punte erano rivolte verso il cielo. Di tanto in tanto, in un bagliore di luce accecante, uno di quei veicoli partiva e si perdeva nell'azzurro, oppure atterrava.

Al centro della città poi, più alto di tutti, si ergeva un palazzo il cui bagliore dorato ed i lavori d'intarsio verde ed oro, facevano sembrare poca cosa i già pur magnifici edifici che lo circondavano. L'alta scalinata che conduceva all'interno, era adorna di statue - due per ogni gradino - raffigu-

ranti degli uomini possenti vestiti nelle fogge più strane, il cui sguardo era rivolto verso il palazzo sovrastante: rappresentavano coloro che avevano segnato, come pietre miliari, il cammino dell'uomo verso lo spazio infinito.

Percorsa tutta la gradinata, dopo aver oltrepassato un enorme portale i cui battenti d'oro alti quanto una casa di due piani erano vigilati da due Guardie in tunica bianca con effigiato sul petto un sole scarlatto, ecco offrirsi ai suoi occhi l'interno del palazzo. D'improvviso, Kalmar si rese conto di conoscerne il nome: era la Casa delle Stelle.

Qui, in un immenso salone la cui volta tutta nera era costellata di infiniti punti luminosi, su un alto trono sedeva un uomo: era lo stesso che giaceva nella bara del Tempio di Uss.

«Sì, Kalmar», risuonò in quel momento nella sua mente una voce possente, «Quella che hai visto, era la città di Gorth all'apice del suo splendore, e quello sul trono ero proprio io, Klein, colui che le vostre leggende chiamano il Grande Re. Ma non aver timore ed ascolta attentamente quello che sto per dirti, poiché nessuno tra la tua gente ne è a conoscenza.

«Avevamo conquistato tutto. Lo spazio non aveva più segreti per noi, e le nostre astronavi viaggiavano orgogliose in tutta la Galassia, recando a Vihr dai porti più lontani e sperduti, tesori la cui bellezza e stranezza è impossibile descrivere. Eravamo i Signori dell'Universo, o perlomeno così credevamo, e nel nostro folle orgoglio ci ritenevamo uguali agli Dei. Ogni pianeta, ogni sistema, ogni stella, si trovava sotto il nostro controllo, ed io ero diventato Re di quell'immenso Impero.

«Poi, improvvisamente, la fine. Giunse, subitanea ed inarrestabile, dal confine a Nord della Galassia, laddove si stende la Nera Nebulosa della Vergine. Giunse sotto forma di possenti astronavi nere che, invulnerabili a qualsiasi offesa, dopo aver infranto ogni nostra resistenza ed averci progressivamente rinchiuso nel nostro sistema d'origine, iniziarono la distruzione sistematica di tutte le nostre città. Per ultima rimase Gorth, quando ormai tutto il resto del pianeta era desolazione e distruzione. E quindi, anche per la città che noi chiamavamo Eterna, venne la fine.

«Per me invece, non fu la morte che pure reclamavo dato che era morto il mio Impero: fu invece la prigione, vivo e morto allo stesso tempo, in questo che voi chiamate il Tempio di Uss, costruito per qualche imperscrutabile disegno da quei misteriosi invasori, i quali mi lasciarono qui ad eterno monito, scomparendo poi improvvisamente così come erano giunti.

«Ma ora non è il caso di indugiare oltre su quanto è accaduto migliaia di anni orsono. Nel periodo che sono rimasto racchiuso qui dentro, isolato da

ogni persona vivente eppure conscio -tramite i macchinari di una scienza che va oltre ogni tua possibilità di comprensione - di quanto succedeva in questo mio mondo retrocesso ad un'era barbara, sono riuscito a venire a capo di molti dei congegni che si celano in questo edificio. Mi sono quindi accorto di un immane pericolo che sovrasta l'intero pianeta, ed è questo il motivo per il quale ho installato nel subconscio di Lithar l'idea di farti venire al Tempio di Uss. Ora, se mi darai ascolto e se farai quanto ti chiederò, riusciremo a salvare buona parte della gente di Vihr da quel pericolo che ti assicuro, può significare la fine di ogni razza vivente sul pianeta».

«E che mai posso fare io?» Si trovò a mormorare Kalmar, prima ancora di poter riflettere su quanto aveva udito.

«Dovrai permettermi di prendere possesso del tuo corpo e della tua mente. Infatti, mentre sono riuscito a trovare un sistema per trasferire la mia mente in quella di un altro uomo e viceversa, mi sono reso conto che, qualora tentassi di far uscire dalla bara dove attualmente si trova il mio corpo, questo si disintegrerebbe all'istante. Ecco perchè, per poter uscire di qui, ho bisogno del tuo aiuto. In sostanza, quando sarà il momento, tu ti troverai qui all'interno di questa bara di cristallo, mentre io userò, il tuo corpo. So di chiederti molto, ma purtroppo non vi è altra via, ed il tempo è prezioso».

D'improvviso nella mente di Kalmar vi fu il silenzio più assoluto. Mentre il Principe delle Aquile meditava su quanto gli veniva chiesto, una ridda d'idee confuse dalla superstizione, che parlavano di Klein, il Grande Re imprigionato per l'Eternità dagli Dei a causa dei suoi poteri nascosti che aveva osato rivolgere contro di loro, gli si agitavano nella mente come un uragano. E se una volta concesso l'uso del proprio corpo al Grande Re, questi non avesse più voluto restituirglielo? E se si fosse trattato solo di un'astuzia di Klein per poter uscire di lì, e chiudere invece lui, Kalmar, in quella bara di cristallo fino alla fine dei secoli? Un'infinità di se e di ma, e nulla che gli potesse venire in aiuto per prendere una decisione: d'altro canto là fuori il pericolo era reale ed incombente, per cui una scelta s'imponeva. Doveva credere al Re, addormentato nel suo sonno millenario, quando affermava di voler salvare la sua gente, o dietro alle parole udite poco prima non si celava qualche trama sottile? Non gli era parso forse di captare un'ansia eccessiva in Klein, nel tentare di convincerlo? Un'ansia a stento dissimulata?

Ma Kalmar era un guerriero, non un filosofo, e per giunta un Capo con la responsabilità degli uomini che governava per cui, accortosi che non sa-

rebbe mai potuto giungere a sapere quale fosse il vere scopo di Klein, con la decisione che costituiva uno dei suoi tratti caratteristici, esclamò a voce alta:

«Eccomi, Klein. Sono pronto. Fai quello che è necessario per la salvezza della mia gente».

Fu così che Kalmar uscì dalla storia, per entrare nella leggenda di Vihr.

II.
IL DRAGO DI FERRO

Bander sedeva preoccupato vicino al fuoco acceso dai suoi uomini tra gli alti alberi del Picco di Uss. Le due lune gemelle avevano già compiuto nel cielo un arco completo, ma di Kalmar ancora nessun segno di vita. Le erte mura del Tempio, fredde e scostanti, gli sembravano qualcosa di totalmente alieno al modo di vivere che conosceva, e perciò del tutto incomprensibili, come era incomprensibile ciò che rappresentavano e quello che racchiudevano al loro interno.

E lì dentro c'era Kalmar. Una furia impotente gli agitava l'animo, poiché cominciava a nutrire delle certezze di sventura non vedendo tornare l'amico, dato che ormai era trascorsa un'intera giornata da quando aveva visto quelle grigie pareti chiudersi alle sue spalle. D'altro canto non c'era nulla che potesse fare, in quanto il Tempio non consentiva alcuna possibilità di accesso né a lui né a nessun altro. Quindi, bisognava solo aspettare, così come gli era stato ordinato. Perciò, agitando nella mente questi tristi pensieri, si distese vicino agli altri suoi uomini che già dormivano poi, piano piano, si lasciò scivolare nel sonno.

Gli pareva di essersi appena addormentato, quando sentì una mano sulla spalla che lo scuoteva e, aperti gli occhi, vide chino su di sé il volto di Kalmar. Pieno di gioia per il ritorno dell'amico, ed allo stesso tempo confuso da un vago senso di colpa per essersi fatto trovare addormentato, si levò a sedere, ponendo al contempo a Kalmar un'infinità di domande su quanto gli era occorso all'interno del Tempio. Cercava in tal modo di mascherare l'emozione che provava nell'averlo lì vivo e sano, quando ormai disperava di poterlo rivedere.

Ma Kalmar, sorridendogli gravemente, gli disse: «Orsù, Bander, non è il momento di spiegazioni, che sarebbero peraltro lunghe e difficili. Il tempo non ci è amico, per cui è necessario ripartire al più presto e tornare a Senrir. Sveglia gli altri, ed andiamocene».

Qualcosa nel tono di Kalmar, convinse Bander che non era il momento di porre ulteriori domande per cui, balzato in piedi e data una voce agli altri, si accinse a bardare il proprio cavallo che pascolava lì vicino, accorgendosi solo in quel momento come quello di Kalmar fosse già sellato. Dopo pochi minuti, tutti gli uomini erano pronti a partire, ed allora Kalmar, che sino a quell'istante era rimasto fermo con lo sguardo rivolto al Tempio, si voltò e, balzato in sella, si avviò al piccolo trotto, ripercorrendo in senso inverso la strada che il giorno prima li aveva condotti sin lì.

Mentre i cavalieri si allontanavano, le fronde degli alberi antichi mormoravano sommessamente nelle prime luci dell'alba: sembrava che quegli alti e maestosi custodi del Tempio cantassero una malinconica canzone d'addio al gruppo che cavalcava giù per le pendici boscose, quasi presaghi, nel salutare un vecchio amico, di non vederlo mai più.

I primi raggi del Sole, fugate le nubi rosate dell'aurora, trovarono Kalmar ed i suoi uomini nella pianura, già distanti dal Tempio. Il Capo del Clan delle Aquile cavalcava solo innanzi a tutti, chiuso in un silenzio che Bander, dopo aver tentato un paio di volte d'infrangere, rispettava, pago del ritorno dell'amico sano e salvo anche se, a dire il vero, lo trovava un po’ strano.

Avevano già quasi attraversato per intero la pianura di Arrab e si trovavano a qualche arsta dal limitare di una foresta quando, da Sud, una torma di guerrieri si precipitò al galoppo verso di loro. Kalmar si accorse subito che si trattava di uomini del Clan del Drago per cui, dato di sprone ai cavalli, si precipitò con i suoi verso la foresta, che offriva a lui ed al suo piccolo gruppo una migliore possibilità di difesa. Erano ormai arrivati a pochissima distanza dai primi alberi quand'ecco, anche dalla foresta, uscire un secondo stuolo di guerrieri a cavallo i quali, sbarrata loro la strada, si aprirono a ventaglio circondando così completamente lo sparuto manipolo del Clan delle Aquile. Era evidente che dovevano aver seguito il viaggio di Kalmar sino al Picco di Uss, ed ora ne avevano aspettato il ritorno, per catturare quei temerari che avevano osato infrangere la sovranità del loro Clan su quel territorio.

A Kalmar fu sufficiente uno sguardo per rendersi conto che una qualsiasi forma di resistenza avrebbe significato la morte certa per lui e per i suoi, datasi l'enorme sproporzione di forze per cui, dopo aver dato ordine di non porre mano alle armi, si fermò in attesa che i loro catturatori si facessero più vicini. Di lì a qualche istante, si trovarono completamente circondati dai guerrieri del Drago mentre, aprendosi un varco tra le file dei più vicini,

si faceva avanti colui che sembrava avere il comando di quella schiera di uomini.

Non appena ebbe visto Kalmar, prima spalancò gli occhi per la sorpresa, dopodiché proruppe in una risata minacciosa: «Ehilà! La preda caduta nella rete è molto migliore di quanto mi aspettassi. Se non vado errato, quello lì è proprio Kalmar, il grande Capo del Clan dell'Aquila, e vicino a lui, fra un mucchio di corvi, vedo anche il suo braccio destro, Bander. Non c'è che dire: gli Dei mi sono stati favorevoli. Non avrei mai pensato di poter catturare, insieme e senza colpo ferire, due guerrieri di tanto nome».

«Smettila di berciare», gli rispose Kalmar, dissimulando una tranquillità che non provava affatto. «Facci invece strada verso la tua città, perchè ho bisogno di parlare con Farn, il tuo Signore».

«Ma certo, mio Signore e Padrone», lo sbeffeggiò il capo di quei guerrieri che rispondeva al nome di Koriss. «Anzi, penso che quando ti abbiamo preso sul limitare della foresta, stessi dando di sprone ai cavalli proprio per giungere più rapidamente nella nostra città. Peccato solo che Roth si trovi giusto nella direzione opposta».

«Orsù, disarmateli», ordinò rivolto ai propri uomini. Quindi, rivolgendosi a Kalmar, proseguì: «Stai pur certo che Farn lo vedrai assai presto, ma non so se sarai poi contento di averlo incontrato. Le nostre donne stanno ancora piangendo i morti dell'ultima battaglia con il tuo Clan, per cui ritengo che questa cattura sia quanto di meglio poteva capitare per alleviare il loro dolore». Ciò detto, fece formare la colonna, che si mise in cammino con al centro Kalmar ed i suoi.

Dopo una marcia di alcune ore, effettuata sotto un violento temporale che aveva completamente inzuppato d'acqua sia gli uomini che le cavalcature, il gruppo giunse in una città addossata ad. un'altissima parete rocciosa. Sembrava che un gigante, con una scure enorme, avesse tranciato di netto la montagna per tutta la sua altezza - oltre tre arste - e qui, appoggiata a questo baluardo naturale che le proteggeva le spalle, si stendeva Roth, sede della orgogliosa gente del Drago.

Un pallido sole aveva cominciato a filtrare tra le nubi, quando Koriss ed i suoi guerrieri oltrepassarono le porte della città; la notizia della cattura di Kalmar li aveva preceduti, ed una folla silenziosa ed ostile si era ammassata per vedere il temuto ed odiato Capo del Clan rivale finalmente prigioniero.

All'apparire di Kalmar, la curiosità lasciò il posto all'odio represso, cosicché un tumulto di grida si levò all'indirizzo dei prigionieri, mentre la

folla si spingeva minacciosamente avanti cercando di ghermirli. Koriss ebbe il suo bel daffare per respingere tutta quella massa di persone che si gettava contro Kalmar ed i suoi per farne scempio e, solo dopo aver dato di mano alle spade ed aver distribuito piattonate a destra e a manca, lui e la sua scorta riuscirono a fare il vuoto intorno alle Aquile.

«Ti piace il benvenuto? Certo non avrei mai supposto che un giorno avrei dovuto difenderti contro la mia gente, ma ti metto in conto anche questo. Pagherai tutto in una volta sola, stanne pur certo».

Dopo aver proferito queste parole Koriss e gli altri, dato di sprone ai cavalli, attraversarono in fretta alcune strade quasi deserte, giungendo in una grande piazza dove, da un lato si levava il maestoso castello sede del Capo del Clan mentre, dalla parte opposta, torreggiava un'immensa costruzione di metallo che faceva sembrare piccolo il pur imponente palazzo di Farn.

E fu proprio verso quel singolare edificio che si diresse Koriss, ordinando a Kalmar ed ai suoi, una volta giunti, di scendere da cavallo e di seguirlo. Debitamente scortati da un nugolo di guardie, i prigionieri scesero diverse scale spostandosi molto al di sotto del livello della piazza dove, alla fine, vennero rinchiusi in una cella.

Allora Kalmar, che sino a quel momento era rimasto in silenzio, rivolgendosi a Koriss, proruppe: «Ti avevo detto che volevo parlare con Farn, e non già essere condotto in questa specie di scantinato».

Per nulla impressionato dal tono di autorità che vibrava nella voce del suo interlocutore, Koriss fece un sorriso di scherno: «Se non vado errato, mio Signore, per poter parlare in due, bisogna anche essere in due a volerlo, e purtroppo Farn, che ho subito fatto avvertire quando ti ho catturato, dopo essere stato messo al corrente della tua richiesta, mi ha incaricato di dirti che ti concederà di esporgli quanto ti sta a cuore solo dopo che avrai abbattuto il Drago di Ferro».

Molto divertito da quest'ultima frase, nell'andar via fece una risata divertita e, accertatosi dall'esterno che la porta fosse ben chiusa, si allontanò lasciando un folto stuolo di uomini a guardia dei prigionieri.

Alle parole di Koriss fece seguito un silenzio attonito da parte dei guerrieri delle Aquile. Poi Bander, facendosi portavoce dei pensieri di tutti, quasi parlando tra sé e sé disse in tono sommesso: «Sarebbe stato molto meglio se fossimo morti con le armi in pugno portandoci dietro un buon numero di questi dannati. Ora invece non vi sarà alcun onore nell'essere dilaniati da quella belva leggendaria che è il Drago di Ferro».

L'origine del Drago di Ferro, si perdeva nella notte dei tempi. Per quanto

fosse dato di sapere a memoria d'uomo, esso era sempre esistito, ed era sempre vissuto nella città di Roth: proprio in quel grande edificio di metallo ove ora erano rinchiusi Kalmar e gli altri. Edificio che altro non era se non un immenso anfiteatro, al centro del quale si trovava un'arena circondata da diverse porte. Da una di queste, che sprofondava in recessi sotterranei mai esplorati da alcuno, non appena veniva mandato nell'arena un uomo, usciva una bestia mostruosa alitante fuoco e fiamme la quale, nel giro di quindici minuti, dopo aver ucciso ineluttabilmente il malcapitato che aveva trovato ad attenderla, faceva ritorno là di dove era venuta.

Questo era il Drago di Ferro.

Nessuna difesa era valida contro il mostro. Archi, frecce, spade, lance, nulla serviva, e la sua fama d'imbattibilità - ormai da secoli - aveva raggiunto anche le contrade più remote di Vihr. Drago di Ferro, era sinonimo di morte certa.

Esisteva anche una leggenda, tramandata nella Sacra Legge dei Clan, la quale narrava come il primo Capo del Clan del Drago avesse sconfitto il Drago di Ferro e come, in funzione appunto di questa vittoria, avesse ottenuto il potere per la sua discendenza fintantoché un altro uomo non avesse a sua volta trionfato nell'Arena, conquistando in tal modo la signoria sulla gente di quel Clan. Ma è superfluo dire che tale evento non si era mai verificato.

Stanchi comunque dalle molte fatiche, ed esausti per la tensione nervosa delle ultime ore, gli uomini del Clan delle Aquile scivolarono in un sonno agitato e pieno d'incubi.

La mattina del giorno seguente, Kalmar venne svegliato da un improvviso trepestio per cui, aperti gli occhi, vide che un gruppo di guerrieri, entrati nella cella, avevano preso due dei suoi uomini e li stavano conducendo via. Fece l'atto di balzare loro addosso, ma ormai quelli si trovavano fuori dalla porta, e le punte delle lance dei loro compagni, prontamente tese all'altezza del suo petto, lo fecero desistere dal generoso tentativo.

Dopo alcuni minuti, un boato, seguito quasi subito da un silenzio mortale, fece capire a Kalmar che i suoi uomini erano entrati nell'Arena, e che anche il Drago di Ferro doveva aver fatto il suo ingresso. I minuti che seguirono, furono per il Signore delle Aquile un supplizio indicibile: egli infatti sentiva le grida delle vittime che venivano dilaniate e, sopra di esse, il ruggito della bestia che si diceva immortale, mischiato al fragore della folla che assisteva allo spettacolo dagli spalti.

Mentre stava così prostrato, d'un tratto udì risuonare nel cervello la voce

di Klein: «So di che si tratta. Questa è una vestigia dei miei tempi, uno svago che noi usavamo, o per addestrarci al combattimento, o per condannare coloro che si erano macchiati di gravi crimini per i quali era prevista la morte. Quello che tu e gli altri chiamate il Drago di Ferro, altro non è se non un robot programmato dai tecnici addetti alla Sala di Controllo dell'Arena lungo tutta una gamma di variazioni che andavano dall'allenamento dei guerrieri all'esecuzione dei criminali. Evidentemente sopravvissuto sino ad oggi per chissà quale scherzo del destino e venuti a mancare i tecnici di controllo, deve essere rimasto fissato sul programma mortale, che pone in essere non appena i suoi centri motori vengono messi in funzione dalle cellule fotoelettriche azionate dall'ingresso nell'Arena di qualche malcapitato. Ma io so come poterlo fermare. Fai in modo che il prossimo a dover scendere nell'Arena sia tu, e vedrai che il Drago Immortale conoscerà anche lui la sconfitta».

Kalmar non ebbe alcun modo di riflettere su quanto Klein gli aveva detto dal momento che, proprio in quell'istante, la porta della cella si aprì per far entrare Koriss accompagnato da diverse guardie, le quali si diressero verso altri due uomini di Kalmar per condurli al loro appuntamento con la morte. Ma a questo punto il Signore delle Aquile, che era rimasto seduto con la schiena appoggiata ad una parete, si levò in piedi e, con voce profonda nella quale affiorava un'ira a stento repressa, disse:

«È il mio turno, Koriss. Lascia stare i miei compagni».

Stupito, e tuttavia posto in soggezione dall'accento di Kalmar, Koriss replicò: «Com'è che hai tanta voglia di lasciare questa terra? O si tratta forse di un'ultima forma di vigliaccheria questa tua di voler subito affrontare il Drago per non dover prolungare l'agonia?».

«Tutt'altro» rispose Kalmar con un sorriso feroce. «Mi hai detto che il tuo padrone ha posto come condizione per parlarmi quella di sconfiggere il Drago di Ferro: orbene, eccomi qui pronto a soddisfare la sua richiesta. Ma di una cosa ti avverto: tratta bene i miei uomini perchè, quando dopo aver sconfitto il Drago sarò a capo del tuo Clan, se a loro sarà torto un solo capello, tu me ne risponderai con la vita».

Perplesso e sbigottito da quanto aveva appena udito, Koriss rimase indeciso per alcuni istanti poi, rivolgendosi a Kalmar, concluse:

«Bah, sia come tu vuoi. Per me non fa alcuna differenza vederti morire prima o dopo. Comunque, poiché l'ultimo desiderio di uno che sta per trovarsi al cospetto degli Dei va rispettato,, sia pure come tu desideri».

Fu proprio in quell'istante che Bander si pose a fianco di Kalmar dicen-

dogli:

«Io vengo con te. O vinceremo, o moriremo insieme. Una sola volta ho acconsentito a che tu andassi via da solo: fu quando entrasti nel Tempio di Uss, e per un'intera giornata ho vissuto le pene dell'inferno al pensiero di ciò che ti sarebbe potuto accadere. Questo non succederà più. Adesso ci accomunerà o la morte, o la vittoria».

«E sia». Fu la risposta di Kalmar quando, dopo aver guardato il suo compagno negli occhi, vi ebbe letto una decisione incrollabile. Ma in quel momento Koriss, che aveva udito le parole di Bander, chiese stupito a quest'ultimo:

«È vero quello che hai detto ora? Kalmar sarebbe entrato nel Tempio di Uss, uscendone poi vivo?»

«Sì, proprio così», lo interruppe Kalmar. «Ma ora via: non perdiamo altro tempo e muoviamoci. Sento che gli spettatori nell'Arena cominciano a spazientirsi».

Si udivano infatti, oltre le pareti della cella, delle grida e del frastuono, per cui Koriss, ancora stupefatto da quello che aveva appena udito, uscì dalla stanza seguito da Bander e da Kalmar, al quale i tre guerrieri superstiti del Clan dell'Aquila avevano baciato l'orlo del mantello in segno di omaggio. Percorso un lungo corridoio, giunsero ad una porta aldilà della quale si sentiva chiarissimo il rumoreggiare della folla, ed a questo punto Koriss, che non aveva più fatto parola dal momento in cui erano usciti dalla cella, disse:

«Kalmar, io ti sono sempre stato nemico, ma nemico leale. Sento che intorno a te aleggia qualcosa d'indefinibile, e sto cercando di capire di cosa si tratti. Non credo che riuscirai a battere il Drago Immortale, e ti confesso che, se fosse dipeso da me, ti avrei concesso una morte da guerriero. Giunti però a questo punto, ritengo che le parole non servano più. Eccoti comunque la mia spada: non ti servirà a molto ma, forse, quando sarai nell'Aldilà, ti ricorderai dell'ultimo gesto amichevole di un... nemico. Addio».

Così dicendo, sfilò la spada dal fodero e la diede a Kalmar il quale, dopo averlo fissato lungamente in viso, si voltò e, senza dire una parola, aprì la porta facendo il suo ingresso nell'Arena subito seguito da Bander.

All'ingresso nell'Arena del Capo del Clan dell'Aquila, il rumoreggiare della folla cessò d'improvviso per dar luogo ad un profondo silenzio. Kalmar ebbe appena il tempo di dare un'occhiata circolare all'anfiteatro che, preannunciato da strida e da cupi rimbombi, fece il suo ingresso il Drago di Ferro.

Pur preparato a qualcosa di terrificante, il Signore delle Aquile rimase attonito alla vista del mostro. Alto circa quattro derste e lungo sino alla punta della coda dodici, il Drago Immortale portava lungo tutto l'arco del dorso - dal capo alla coda - una serie ininterrotta di rostri acuminati. Sulla fronte tre corna, leggermente ritorte, conferivano un aspetto demoniaco al muso ove si trovava una bocca smisurata, irta di denti, che si apriva e si chiudeva con un cupo clangore metallico, e sulla quale spiccavano due occhi rossi come la brace. Lingue di fuoco, uscivano ad intermittenza dai condotti che sfociavano nelle due narici. Le due zampe anteriori - erette - erano munite di artigli di acciaio retrattili, mentre quelle posteriori, molto più larghe e grosse, servivano a sostenere il massiccio peso di quel corpaccio e ne erano al contempo gli organi motori. Tutto questo insieme infine, era colorato di giallo, verde e rosso brillante.

Mentre Kalmar suo malgrado rimaneva impietrito da una paura atavica, Bander, che stava al suo fianco, si slanciò di corsa verso il Drago prima che l'amico, nel frattempo riscossosi, riuscisse a fare qualcosa per fermarlo. Raggiunta obliquamente la bestia che li fronteggiava muovendo la testa con un dondolio ritmico, spiccò un balzo che lo portò al aggrapparsi alla sommità della coscia della gamba posteriore destra. Stava quindi per arrampicarsi sul dorso quando il Drago, con una zampata repentina, lo scagliò lontano nell'Arena, dove giacque senza più muoversi.

Una rossa nube d'ira calò sulla mente di Kalmar ma, in quel momento, sentì che Klein prendeva il pieno e totale controllo del suo corpo. Dalla luce accecante del sole, si ritrovò di colpo in una discreta penombra, e si rese conto di stare nel sarcofago del Tempio ove per la prima volta aveva visto Klein. Al contempo, come già gli era accaduto in occasione del primo contatto con il Grande Re, si trovò a pensare su due livelli differenti, e si accorse di essere in grado di vedere chiaramente - come se fosse uno spettatore - quanto accadeva nell'Arena.

Notò così che - come Klein - non aveva più alcuna paura del Drago, che giudicava solo una macchina. Si accorse anche di sapere che, per disattivarlo, bastava premere un bottone situato alla giunzione della coda con il resto del corpo, dato che quello era appunto il meccanismo sistemato diversi millenni prima nel Drago quale sistema di sicurezza, casomai si fosse verificato un guasto nei meccanismi di controllo della centrale.

A questo punto vide se stesso precipitarsi, ad una velocità della quale non si sarebbe mai ritenuto capace, verso la bestia e, raggiuntala, cominciare a girarle rapidamente intorno, mentre un getto infuocato proveniente

dalla bocca mostruosa, bruciava la sabbia proprio là dove si era trovato appena un istante prima. Poi, prima che il Drago riuscisse a ruotare su se stesso, vide il bottone e lo premette con tutte le sue forze. Ma quello, forse per il lungo tempo trascorso, non cedeva per cui, con la forza della disperazione, vibrò un pesante fendente con la spada che gli era stata data da Koriss. E questa volta il bottone, con uno scatto secco, scese nel corpo del Drago.

Immediatamente il mostro si fermò, mentre i colori del corpo si facevano sempre meno brillanti fino ad opacizzarsi del tutto dopodiché, col fragore di una torre che precipita, crollò nell'Arena rimanendo immobile. Contemporaneamente, una cupola di raggi colorati si intrecciava sull'anfiteatro, mentre una scala translucida sorgeva da sotto la sabbia dell'Arena, alzandosi sino al livello del palco principale ove era seduto Farn col suo seguito.

In un attimo Kalmar fu di nuovo nel proprio corpo nell'interno dell'Arena, e sentì Klein sussurrargli nella mente:

«Non ti stupire. Tutto questo insieme è semplice coreografia che serviva a premiare i vincitori quando riuscivano a disattivare il Drago. Ma ora non perdere tempo, e volgi la situazione a tuo vantaggio».

Kalmar sali rapidamente i gradini della scala appena apparsa e, in pochi istanti, si trovò dinanzi a Farn. Allora, levando alto il braccio che ancora impugnava la spada, esclamò con voce sonora, sì da essere udito per tutto il circolo dell'anfiteatro:

«In nome degli Antichi Padri e per quanto è scritto nella Sacra Legge, reclamo il mio diritto a questo Clan. Il Drago Immortale giace nella polvere, e questo mostra, senza ombra di dubbio alcuno, che gli Dei hanno designato in me il vostro nuovo Signore».

Non appena ebbe finito di pronunciare queste parole, Farn il quale, trascinato dalla rapida successione degli eventi testé verificatisi, era rimasto sino a quel momento solo un passivo, silenzioso spettatore - come d'altro canto tutte le altre persone presenti nell'anfiteatro - si riscosse quindi, levatosi in piedi, per la prima volta rivolse la parola a Kalmar: .

«Non ti consentirò mai di sedere sul trono dei miei avi. Non so in base a quali malefici tu sia riuscito ad aver ragione del Drago di Ferro, ma stai pur certo che non riuscirai ad impadronirti in questo modo di ciò che, inutilmente e per anni, hai cercato di conquistare sul campo di battaglia».

Quindi, rivolgendosi a Koriss che comandava le guardie, gli ordinò brevemente di disarmare Kalmar. Ma questi, invece di ubbidire all'ordine che

gli era stato imposto, si rivolse alle file degli spettatori e, nel silenzio che regnava quasi palpabile, disse a voce alta e chiara indicando il Signore delle Aquile:

«Su quest'uomo splende la Spada del Destino. Io davvero non so quale destino possa essere: se fausto, od infausto. È certo comunque che rappresenta l'espressione di un disegno degli Dei, molto al di sopra della sua figura mortale. Infatti non solo è stato capace di compiere, qui davanti ai vostri occhi, un'impresa mai verificatasi a memoria d'uomo, ma sappiate che è anche riuscito a penetrare e ad uscire vivo dal Tempio di Uss. Risulta evidente quindi, come ciò che lo muove sia troppo grande per poter essere contrastato, e quindi io - per primo - gli rendo omaggio, e riconosco il suo pieno diritto alla Signoria di questo Clan».

Detto questo, pose il ginocchio destro sul terreno, portando il braccio destro col pugno chiuso sulla parte sinistra del petto, immediatamente seguito in tale segno di sottomissione, dalle guardie, dai dignitari e dalle altre persone presenti.

A quel punto Farn, accortosi di essere stato abbandonato da tutti, disse in tono rassegnato a Kalmar: «Prenditi pure la mia vita, e così il tuo trionfo sarà completo. Senza il mio trono e la mia gente, non ho più alcun motivo per continuare a vivere».

«Non è la tua vita che voglio», fu la secca risposta che ricevette. «Ma ora avviamoci a Palazzo, perchè sono molte le cose che voglio farti sapere, e tutte d'importanza vitale per il futuro mio, tuo e dei nostri popoli. Prega solo che nulla d'irreparabile sia occorso a Bander, perchè in tal caso, il suo sangue si leverebbe tra noi come un abisso incolmabile, ed io non potrei esimermi in alcun modo dal pagare col sangue dell'uccisore, il sangue di colui che per me è più di un fratello».

Fatto quindi portare via Bander ancora privo di sensi, diede disposizioni perchè gli venisse prontamente fornita ogni assistenza e, dopo aver ordinato che i tre guerrieri superstiti venissero immediatamente liberati e lo raggiungessero, seguito da Farn e da Koriss, si avviò verso il Palazzo Reale di Roth.

III.
LA LAGUNA NERA

L'architettura di Roth non si discostava da quella delle altre città di Vihr dove avevano sede i vari Clan. Le strade erano ortogonali, il che rendeva

tutte le città simili a dei quadrati più o meno grandi in base alla quantità di abitanti che racchiudevano nel loro interno. La fascia perimetrale poi, era costituita da robuste mura alte circa trenta derste e spesse una, che presentavano però la caratteristica di avere per ogni lato, indipendentemente dalla loro lunghezza, una sola porta centrale: questo faceva sì che ogni città avesse solo quattro accessi, ed ovviamente quattro uscite.

Al centro, laddove si intersecavano le due vie principali provenienti dalle opposte porte, si apriva una grande piazza nella quale erano ubicate la sede del Capo del Clan e le abitazioni dei maggiori funzionari e dignitari, oltre a qualche monumento od edificio di particolare importanza come, nel caso specifico di Roth, l'Arena del Drago di Ferro.

Nel quadrante superiore di sinistra, si trovava alloggiata la comunità religiosa che, facendo capo al Gran Sacerdote del Clan, riuniva i Sacerdoti, gli Ordinari ed i Novizi, i quali vivevano nei vari edifici (Biblioteca, Capitolo e case vere e proprie) disposti in quadrati concentrici al Tempio ove veniva custodita la Sacra Legge dei Padri del Clan.

Nel quadrante superiore destro, era sistemata tutta la casta militare comprensiva di ogni ordine e grado, e qui il centro del quadrante era occupato dal Campo di Addestramento, a sua volta circondato dalle caserme nelle quali venivano acquartierati i guerrieri celibi, mentre gli sposati risiedevano in abitazioni normali.

Nel quadrante inferiore sinistro, viveva tutto il resto della popolazione, ed infine il quadrante inferiore di destra, diviso esattamente in due parti, racchiudeva, da un lato tutta la zona del Mercato con le varie botteghe rappresentative di ogni genere di commercio, e dall'altro, la zona dei divertimenti comprensiva di trattorie, ostelli, locali di giochi, teatri, ecc.

Le costruzioni, in pietra, erano tutte a due piani anche se di grandezza diversa; facevano eccezione la sede del Signore del Clan, il Tempio, e le abitazioni dei maggiorenti della città, che svettavano molto più in alto. Comunque, nonostante la distanza intercorrente fra le varie città, a volte veramente notevole, tutte offrivano immancabilmente la stessa disposizione, per cui non è difficile desumere come, in epoca precedente, la matrice originaria dei vari Clan dovesse essere stata comune.

Una caratteristica insolita era data dal fatto che, in prossimità dei centri abitati, non si trovava alcun cimitero, e questa era una cosa veramente strana, soprattutto se si considera che gli abitanti di Vihr non erano soliti bruciare i morti, ma li conservavano intatti nelle loro spoglie mortali.

Questa fu una lacuna che per parecchio tempo angustiò i nostri specialisti della Sezione Archeologica, sino a quando, nel 22141 Era Galattica, una spedizione sull'antico pianeta Vihr, guidata dal Supervisore Lahkzar, non riuscì a venire a capo del mistero.

Infatti, in un immenso altopiano racchiuso tra le montagne dell'Irgon, la caduta accidentale di un ricognitore atomico penetrato profondamente nel terreno, rivelò ai tecnici sopravvenuti per il recupero come, al di sotto di quello che sino ad allora era considerato un normale tratto di superficie brulla e desertica, si trovassero le sommità di alcuni edifici. Accurati e lunghi lavori di scavo effettuati successivamente e protrattisi per cinquantasei anni, portarono alla luce un'immensa città, le cui abitazioni contenevano esclusivamente milioni di mummie perfettamente conservate.

Risalendo indietro nel tempo, attraverso la decifrazione degli abbondanti manoscritti trovati sul luogo, si poté scoprire che quella necropoli risaliva a circa diciottomila anni prima, e che si trattava di Esfahar.

Infatti, gli antichi abitanti di Vihr (del periodo antecedente all'Esodo), padroni assoluti di una tecnica di imbalsamazione ereditata dai loro progenitori che ha veramente del favoloso, avevano stabilito in ossequio alla Sacra Legge dei Padri del Clan - la quale stabiliva la cessazione di ogni sentimento d'odio e di rancore dopo la morte - di riunire tutti i loro defunti in un unico posto che fosse solo luogo di preghiera, sacro ed inviolabile, posto in una zona franca. Era così nata, nel centro dell'Irgon, Esfahar che, progressivamente col passar degli anni, era diventata la città più grande di tutto il pianeta: una città però abitata solo dai morti.

I Clan avevano sempre rispettato la sacralità di quel luogo dove - fra le altre - erano conservate anche le spoglie degli antichi Re di Vihr, che erano state raccolte in un imponente Mausoleo. Anzi, per anni e anni, gruppi di guerrieri formati da elementi di tutti i Clan, avevano protetto insieme l'accesso alla valle di Esfahar, vietandone l'ingresso a chiunque.

In pratica, gli abitanti di Vihr quando morivano, venivano conservati - dopo essere stati imbalsamati - in appositi contenitori di cui erano forniti i Templi delle varie città, e di qui, una volta raggiunto un certo numero, venivano trasportati con apposite carovane funerarie a Esfahar, per lì trovare la loro definitiva dimora.

Questa usanza la ritroveremo poi nel periodo dell'Impero (9201-14026), quando i Signori delle Stelle, formato il loro immenso dominio, crearono il famoso Pianeta Cimitero di Taneth, situato nella Costellazione del Cigno, che costituì per noi una fonte inesauribile di notizie relative a quel periodo

storico. Ma tutto ciò fa parte di un altro Ciclo di questa Storia Galattica.

Il palazzo verso il quale si stava dirigendo Kalmar, era alto quanto tre normali abitazioni e molto largo. Di pianta esagonale, era delimitato da robuste mura in grado di sostenere, da sole, attacchi anche di una certa entità. Fino al secondo piano, le finestre erano piccole e protette da pesanti inferriate mentre, più in alto, diventavano sempre più larghe per poi culminare, nella torretta posta sulla sommità del palazzo, in un'ampia vetrata a tutto tondo.

Oltrepassate le due sentinelle ferme alla porta principale, vestite di giachi di cuoio verde con l'emblema rosso del Drago dipinto sul petto, Kalmar si ritrovò in un ampio vestibolo le cui pareti erano costellate di trofei di armi accentrati sotto gli scudi del Clan. Una massiccia porta di legno di ahr, aperta, immetteva in una vasta sala circolare nel cui centro, saliti sei gradini, era situato un trono ricoperto di lamine d'oro che recava effigiato, sulla sommità della spalliera, l'emblema del Drago.

Quella era la meta cui si diresse senza alcuna esitazione Kalmar il quale, dopo essersi seduto, si rivolse a coloro che lo avevano seguito sin lì dall'Arena, ordinando di lasciarlo solo con Farn. Poi, non appena la sala si fu svuotata, alzatosi e disceso dal trono, raccontò a Farn quanto aveva appreso nel Tempio di Uss, con specifico riguardo a quanto gli era stato detto da Klein circa il pericolo che incombeva sulla popolazione del pianeta.

Facendo quindi presente la necessità dell'unione di tutti i Clan per il perseguimento della comune salvezza, esortò colui che sino a poco tempo prima era stato il Signore della gente del Drago, ad affiancarlo in quella impresa che non si presentava certo né facile, né di rapida attuazione. Era anche sul punto di metterlo al corrente dello scambio di personalità con Klein, quando un oscuro senso premonitore gli chiuse la bocca, per cui tacque quest'ultimo fatto.

Farn rispose che gli avrebbe fornito tutto il suo appoggio ed allora, forte di questa assicurazione, Kalmar lo lasciò per andarsi ad informare sulle condizioni di salute di Bander.

Era appena uscito dalla Sala del Trono che Farn, dopo essersi guardato attentamente intorno per accertarsi che nessuno lo seguisse, uscì da una porta laterale da dove, salite diverse scale ed attraversati alcuni corridoi, giunse dinanzi ad una pesante porta di legno nero.

Dopo aver bussato ed aver ottenuto in risposta il permesso di entrare, spalancò uno dei battenti per trovarsi all'interno di un'ampia stanza le cui

pareti erano tutte costituite da vetrate salvo una: si trattava appunto del locale sito in cima alla torretta più alta del palazzo. Tutt'intorno, facevano bella mostra di sé apparecchiature di cui era difficile determinare l'uso, unitamente ad alambicchi e storte, dalle quali ultime si levavano dei vapori di colori diversi e dove gorgogliavano degli strani liquidi mentre, in alcune sezioni delle vetrate - aperte - erano sistemati dei cannocchiali forniti di grosse lenti i cui complicati sistemi di puntamento erano rivolti verso il cielo.

In un lato della stanza, era sistemata un'imponente scrivania e dietro ad essa, seduto su un alto scranno fatto dello stesso legno, un vecchio, vestito sobriamente di seta nera, guardava, sorridendo ironicamente, Farn che si trovava ritto in piedi davanti a lui.

Ciò che maggiormente colpiva in quell'uomo erano i suoi occhi, neri come l'inchiostro, che rivelavano a volte delle profondità abissali come lo spazio che si stende tra i pianeti. Anche questa volta, come le precedenti, Farn non riuscì a sostenere quello sguardo che sembrava volergli penetrare fino nel fondo dell'anima per cui, voltate le spalle al vecchio, si mise a girare nervosamente, toccando distrattamente ora questa, ora quella storta.

Dopo averlo esaminato per alcuni minuti in silenzio, il suo ospite gli disse: «Non riesco proprio a capire come mai ti agiti tanto. Una volta ti lamentavi per le preoccupazioni che ti derivavano dall'essere Capo del Clan, ed ora, che hai la possibilità di riposarti e spassartela, sei qui che sembri un k'rill in gabbia. Siediti dunque, e bevi un buon bicchiere di vino di Kuntra».

«No. No. Mai!». Ruggì in risposta Farn.

«Scusami. Non sapevo che il vino di Kuntra non ti piacesse più». Proseguì ironicamente il vecchio.

«Ma smettila una buona volta, Mathus», gli rispose Farn. «Non ho alcuna voglia di stare a sentire le tue battute di spirito. A quanto vedo sai già quello che è accaduto nell'Arena, per cui ritengo che non ci sia alcun bisogno che te lo racconti a mia volta. Quello che voglio dirti invece è che non sono disposto a cedere il mio Clan a chicchessia, e meno che mai a quel bastardo di Kalmar. L'unico guaio è che, dopo quanto ha compiuto nell'Arena, si è accattivato la mia gente, per cui mi trovo a doverlo combattere da solo. Ecco perchè sono qui».

«Debbo quindi arguire che vuoi il mio aiuto ancora una volta», domandò Mathus, ma più che di una domanda si trattava di una affermazione. «Ed allora stammi bene a sentire. Non puoi attaccare direttamente Kalmar, per-

chè la sua posizione è troppo forte. Anche se dovessi aver ragione di lui, il popolo ti si rivolterebbe contro, perchè sai che non è concesso ad alcuno di opporsi alla Sacra Legge. No, piuttosto è necessario che Kalmar sparisca in silenzio».

«Tu fai presto a dire che deve sparire. Ma hai forse qualche sortilegio capace di fare questo, o speri che, solo schioccando le dita, quel maledetto scompaia dalla faccia della terra?».

«Niente di tutto ciò. Molto più semplicemente, stavo pensando alla Laguna Nera».

Farn tacque un istante poi, smesso il concitato camminare nella stanza, si sedette su una poltrona di fronte alla scrivania di Mathus, e si mise a ridere piano.

«Sai, Mathus? Credo che ora accetterò di buon grado quel vino di Kuntra che mi hai offerto prima. Nell'ira mi ero completamente dimenticato della Laguna Nera, ed invece hai proprio ragione: ecco chi mi libererà definitivamente di quello stupido ammasso di muscoli. E vedremo, se Kalmar riuscirà a farla franca anche con le bestie in carne ed ossa, così come ha fatto col Drago di Ferro. Ho idea che i suoi farneticanti deliri circa l'unione dei Clan, faranno quanto prima un bel tuffo insieme a lui, e le acque della Laguna Nera stenderanno un velo d'oblio su tutto».

Detto questo, Farn accettò un calice d'argento che gli veniva offerto da Mathus, pieno sino all'orlo del vino ambrato e, sollevatolo in alto, brindò alla prossima fine dell'odiato Capo del Clan dell'Aquila.

Intanto Kalmar si era recato nei quartieri ove era stato portato Bander, che ora veniva curato dai Guaritori del Clan. Non appena ebbe posto piede nella stanza ove su un alto letto riposava l'amico ferito, si accorse che questi aveva gli occhi aperti per cui, pieno di contentezza, si slanciò ad abbracciarlo.

«Piano, piano», fece Bander con una lieve smorfia di dolore. «Diversamente, quello che non è riuscito a fare il Drago di Ferro, lo farai tu abbracciandomi».

Vergognandosi un po’ per aver causato involontariamente del dolore all'amico, Kalmar si sciolse dall'abbraccio poi, rivolgendosi ai Guaritori, chiese notizie precise circa lo stato di salute del degente.

Il Guaritore Anziano, anche a nome degli altri, fece presente a Kalmar come Bander, più che altro, avesse riportato uno shock dovuto alla caduta subita quando era stato scagliato a terra dal Drago, e come l'unica conseguenza di un certo rilievo consistesse nell'incrinatura di una costola che

comunque, in una decina di giorni di riposo, si sarebbe completamente assestata.

Lasciato quindi Bander dopo averlo affettuosamente salutato, Kalmar uscì dal palazzo e, con l'animo notevolmente rasserenato, si diresse verso l'Arena del Drago di Ferro. Qui giunto, vide che nell'Arena del tutto deserta, il Drago giaceva ancora là dove si era abbattuto quando lui l'aveva disattivato; ed effettivamente, a vederlo ora senza vita riverso nella sabbia, dava solo l'idea di un mucchio di ferraglia. In quel momento, udì la voce di Klein che gli suggeriva:

«Sarebbe opportuno farlo rientrare nella sua tana. Rimanendo qui, finirebbe solo con l'arrugginirsi ed il deteriorarsi, senza pensare poi che, in futuro, potrebbe ancora tornarci utile. Ora ti dirò cosa devi fare. Per prima cosa, scendi nell'Arena ed entra nella porta dalla quale esce il Drago, poi procedi e, giunto al primo uscio che vedrai sulla tua sinistra, apri e vai avanti. Troverai un breve corridoio che termina nella Sala di Controllo. Quando sarai lì, ti dirò allora cosa dovrai fare».

Kalmar seguì esattamente le indicazioni che aveva avuto e, effettivamente, dopo pochi minuti si trovò all'interno per cui, fatti scattare - dietro suggerimento di Klein - tutte le leve e gli interruttori che gli erano stati indicati, provvide a far rientrare il Drago nei suoi alloggiamenti, la scala nel suo contenitore sotto la sabbia, ed infine fece spegnere i raggi luminosi che, sino a quel momento, erano rimasti ancora accesi sopra l'anfiteatro. Esaurite tutte queste operazioni, si mise a curiosare un po’ in giro poi, mentre passava davanti ad un armadio chiuso, spinto da un impulso improvviso, tirò a sé la maniglia esterna aprendolo.

All'interno, appesi in bell'ordine, c'erano alcuni indumenti luccicanti come fossero di metallo mentre, incassati in un'apposita rastrelliera, si trovavano degli strani meccanismi. Osservandoli meglio, Kalmar si accorse che erano forniti di un'impugnatura che ben gli si adattava alla mano, e vide anche come la parte anteriore terminasse in un tubo lungo e sottile, forato. Era intento ad esaminare quegli oggetti singolari, quando sentì nella mente un'esclamazione di sorpresa poi, quasi istantaneamente, Klein gli spiegò:

«Vedi? Quello che ora impugni è un fulminatore, ed ha una potenza distruttiva quale tu non puoi nemmeno immaginare. Bisogna riconoscere che siamo stati fortunati. Ora fai come ti dico. Rimetti il fulminatore nella sua custodia, poi prendila ed infilala, attraverso quei passanti posteriori, nella tua cintura»..

Dubbioso, Kalmar eseguì quanto gli era stato ordinato, quindi chiese a Klein: «Ma ritieni davvero che questo aggeggio possa tornarmi in qualche modo utile? Non solo non sono assolutamente capace di usarlo, ma se ti devo confessare quello che penso, quando l'ho impugnato, mi sentivo del tutto ridicolo».

«Non ti preoccupare; e fai come ti ho detto. Vedrai che verrà il momento di usarlo, ed allora ne sarai molto contento».

A quel punto Klein cessò di parlare e, dopo aver indicato a Kalmar la maniera di uscire dalla Camera di Controllo senza dover ripassare dall'Arena, si ritirò nel profondo della mente del suo ospite, eliminando in tal modo ogni traccia della sua presenza.

Alcuni giorni più tardi, Kalmar si trovava al pianterreno del palazzo di Farn, seduto in un'ampia stanza, le cui pareti erano completamente ricoperte da scaffali di legno pieni di volumi rilegati artisticamente con la pelle di vari animali. Aveva sempre nutrito una particolare predilezione per la lettura, ed ora approfittava di quei giorni di ozio forzato in attesa della guarigione di Bander, per dedicarsi al suo passatempo preferito. Era profondamente assorto nella lettura di un antico testo nel quale si parlava di genti strane che in tempi lontanissimi avevano abitato Vihr, quando ecco che, con uno schiocco secco, una freccia si piantò nella spalliera della sedia dove stava seduto, a pochi millimetri dalla sua testa. Udire il sibilo e gettarsi a terra, per Kalmar era stato questione di un istante, poi, dal pavimento dietro la scrivania presso la quale si trovava, si mise a sbirciare cautamente per rendersi conto di dove fosse partito il colpo.

Accortosi che la porta davanti alla sedia sulla quale si trovava poco prima era aperta, effettuò una breve corsa andando, con un ultimo balzo felino, a porsi al coperto a lato di essa. Dopo aver lanciato una rapida occhiata oltre la soglia e non aver notato alcun movimento né alcun altro lancio di frecce, fatta trascorrere una manciata di secondi, con un ulteriore balzo oltrepassò la porta, ponendosi subito al sicuro dietro un tavolo che si trovava nella stanza in cui era appena entrato.

Dopo essersi cautamente sollevato da dietro il momentaneo riparo, resosi conto che nella stanza non c'era nessuno, si portò sotto il lampadario centrale, per cercare di capire in quale modo fosse potuto fuggire il misterioso arciere. Stava così fermo con la spada in pugno, quando improvvisamente, una larga sezione del pavimento - e precisamente quella dove lui si trovava - si aprì a libro facendogli mancare il terreno sotto i piedi.

Dopo una caduta che gli parve interminabile, una miriade di spruzzi sa-

lutò il suo ingresso forzato in una vasta laguna, debolmente illuminata da una luce spettrale. Tutt'intorno allo specchio d'acqua, nera come l'inchiostro, correva uno stretto marciapiede di basalto grigio, che sfociava su una piattaforma sita sulla sponda diametralmente opposta al luogo in cui lui era penetrato in acqua.

Tutte queste cose Kalmar le notò in pochi secondi perchè, quasi subito, vide che la laguna, in vari punti, s'increspava formando dei vortici. Ma non ebbe nemmeno il tempo di chiedersene il motivo perchè, proprio in quell'istante, una bestia da incubo, con uno scroscio fragoroso, si alzò sopra di lui di tutta la sua altezza.

Della grossezza del Drago di Ferro, era comunque assai più snella, e tutta la parte posteriore del corpo, dal tronco in giù, era simile a quella di un grossissimo serpente. Sulla testa, un unico grosso occhio ceruleo, sovrastava una bocca piena di denti micidiali fra i quali saettavano due lingue, indipendenti l'una dall'altra, mentre il corpo era fornito di corte zampe prensili munite di artigli.

L'istinto di sopravvivenza fece muovere repentinamente Kalmar, il cui braccio, armato della spada, si abbatté sulla testa del mostro forandogli l'occhio. Con un muggito terribile, la bestia si sollevò completamente fuori dall'acqua, per ricadervi poi immediatamente in un lago di sangue, mentre la coda frustava all'impazzata tutt'intorno.

Intanto, le altre increspature della laguna si erano rivelate altrettanti mostri del tutto simili al primo i quali, attirati dal sangue del loro compagno ferito, si gettarono su di lui per sbranarlo. Questo fatto diede modo a Kalmar di guadagnare la stretta sponda nel punto che gli era più vicino ma, una volta salito sul basalto, si accorse che la sua situazione era ben lontana dall'essere risolta. Infatti, alcune di quelle bestie mostruose si stavano ora dirigendo verso di lui, ed era fuor di dubbio che lo avrebbero raggiunto prima che potesse arrivare alla piattaforma.

«Svelto, tira fuori il fulminatore dalla fondina ed impugnalo» gli ordinò in quel momento la voce di Klein. «Poi premi il bottone, che si trova sulla parte posteriore dell'impugnatura, e tienilo premuto».

Freneticamente, Kalmar armeggiò intorno all'inusuale fondina e, bene o male, riuscì ad impugnare il fulminatore: poi, del tutto inesperto, premette il bottone che gli era stato indicato, senza nemmeno prendere la mira. Un raggio viola, incandescente, scaturì dalla punta dell'arma e percorse tutto un arco che, passando prima per l'acqua, tagliò netto quattro di quelle bestiacce empiendo l'aria di un penetrante odore di carne bruciata poi, salen-

do verso il cielo della caverna, tracciò nella roccia un lungo solco ardente e fumigante.

Più atterrito dal fulminatore che da tutto il resto, Kalmar rilasciò il bottone che teneva premuto, e si precipitò di corsa verso la piattaforma che riuscì fortunatamente a raggiungere. Dato uno sguardo intorno, vide che l'unica via di fuga era costituita da un corridoio, poco più alto di un uomo, ma chiuso da una cancellata di solide sbarre di ferro. Contro questa barriera, il Capo del Clan dell'Aquila rivolse nuovamente il fuoco devastante del fulminatore eliminando, oltre alle sbarre, tutto un pezzo dell'arcata sovrastante ma, proprio in quel momento, il fulminatore esaurì la sua carica per cui Kalmar, dopo averlo gettato a terra, s'inoltrò a corsa sfrenata nel corridoio che gli si apriva davanti. Gli parve di aver corso per parecchie ore quando, guadagnata un'apertura nascosta in mezzo ad un groviglio di cespugli, si ritrovò in una macchia a rimirare, dalla distanza di circa un'arsta, Roth. Solo allora si fermò per riprendere fiato.

Mentre stava lì a guardare il sole che lentamente tramontava all'orizzonte, vide un carro guidato da un vecchio che, passando per un viottolo sito un po' più giù del luogo ove si trovava, si stava dirigendo verso Roth. Fatto un cenno al conducente, che si fermò a guardarlo con curiosità, con una breve corsa si portò vicino al carro e chiese se poteva essere trasportato in città.

Il Rothano gli fece cenno di salire vicino a lui poi, dopo aver dato una voce ai due cavalli aggiogati, riprese il lento cammino verso la città del Drago. Visto il silenzio che manteneva l'occasionale viaggiatore il vecchio, con la filosofia tipica di tutti i contadini, non gli pose alcuna domanda, limitandosi solo ad offrirgli una volta, una foglia di dahr, che Kalmar cortesemente rifiutò. Giunti che furono al Mercato, Kalmar, ringraziato il contadino, scese dal carro avviandosi subito verso il Palazzo di Farn, dove arrivato, non fece parola con alcuno di quanto gli era accaduto. Cercava così di scoprire chi potesse essere stato a tendergli quella trappola ma, nonostante gli sforzi profusi in questo tentativo, non riuscì a venire a capo di niente.

Passati alcuni giorni, ed essendosi Bander completamente ristabilito, diede ordine a Koriss di aprire bene gli occhi per cercar di scoprire se qualcuno nutrisse del particolare rancore verso di lui dopodiché, salutati Farn e gli Anziani del Clan, si mise in cammino alla volta di Senrir con i suoi tre uomini superstiti e due Comandanti del Clan del Drago che avevano voluto seguirlo.

IV.
GLI HAH - SCIHAHIN - SIN

Un'alba livida si levava all'orizzonte, quando il gruppo dei cavalieri apparve sulla cresta di una delle colline che da Nord dominavano la città di Senrir. Massiccia e cupa, si ergeva con i suoi bastioni ed i suoi spalti di basalto grigio, al centro di una verde vallata attraversata da un fiume, il Tarn che, proveniente dalle lontane montagne di Sheyll, penetrava tra quelle grigie mura e poi nuovamente ne usciva allontanandosi sinuosamente attraverso le ridenti pianure di Kuntra, per andare infine a perdersi nel Grande Mare di Sarn. La città, ancora addormentata, taceva e, sugli spalti, solo le torce delle sentinelle di guardia illuminavano di sprazzi di luce il grigiore del mattino incipiente. Un debole vento di Sud-Ovest agitava lievemente, sul torrione più alto di un castello al centro della città, uno stendardo nero con nel centro un'aquila d'oro.

Era la città di Kalmar.

Affrettato il galoppo, si trovarono ben presto di fronte alla porta principale, dove si era radunato un folto stuolo di guerrieri di scolta attirati dall'inatteso arrivo di quei pochi cavalieri. Riconosciuto il loro Signore, in un attimo aprirono i pesanti battenti di ferro e ahr e Kalmar, lasciato a Bander l'incarico di provvedere all'alloggiamento dei due ospiti, spronò il cavallo alla volta del proprio palazzo.

Mentre gli zoccoli battevano il selciato della strada, Kalmar provò a cercare, nel profondo della propria mente, la presenza di Klein ma, da quando era scampato al pericolo della Laguna Nera, tutto taceva. Sembrava che il Grande Re non fosse mai esistito, ed effettivamente lì, tra le mura della città natale, mentre stava ripercorrendo le strade a lui così familiari, sembrava a Kalmar che tutto quello che gli era accaduto dal Tempio di Uss in poi, fosse irreale e frutto di un sogno.

Intanto, mentre agitava nella mente questi pensieri, si trovò dinanzi al portone d'ingresso del suo palazzo ove, una volta penetrato nel cortile, scese di sella affidando il cavallo ad una delle sentinelle di guardia. Si avviò quindi di corsa verso le stanze da letto, salendo due alla volta i gradini dell'alta scalinata che dal cortile portavano all'interno.

Attraversate in un baleno varie stanze silenziose, giunse alla sua camera nuziale e qui, sulla porta, con il viso illuminato da un dolce sorriso, ecco delinearsi la snella figura di Asra, avvolta da una serica tunica bianca che

sottolineava in controluce le morbide curve di quel corpo tanto amato. Kalmar si fermò un attimo a contemplare quello spettacolo così conosciuto e pur sempre così nuovo quindi, senza dire una parola, prese delicatamente in braccio la sposa e, mentre lei gli posava dolcemente la testa sul petto, varcò la soglia della camera.

Molto più tardi, coricati l'uno a fianco all'altra, mentre una mano errabonda di Kalmar saliva e scendeva pigramente lungo il corpo di Asra fermandosi ad accarezzare quelle parti di lei che sapevano dargli tanto piacere, questa, guardando il marito steso al suo fianco, in tono tra il divertito e l'affettuoso gli sussurrò:

«Questa notte non mi riusciva di prendere sonno e, diverse volte, sono uscita sul balcone della mia camera per cercare di placare nella frescura della brezza notturna il desiderio di te che mi pervadeva. Poi, alle prime luci dell'alba, ho sentito dei cavalli avvicinarsi alla città, ed il mio cuore mi ha detto che eri tu che tornavi. Il tempo di scendere dal letto, arrivare alla soglia della camera... ed eccoti lì davanti a me, come uscito da un sogno. Ma non sei uno dei sogni che ho fatto tante volte: sei vivo e reale come non mai. Sai però che la lontananza ti fa uno strano effetto? Questa notte sembrava che fosse la prima volta che facevi l'amore con me e, se non ti conoscessi a fondo, direi... che c'era in te qualcosa di diverso, d'inconsueto. Ma non pensiamoci più. Il fatto è che ad ogni tuo ritorno, mi scopro ancor più innamorata della volta precedente e, se continua così... andrà a finire che il cuore mi scoppierà per il troppo amore».

Così dicendo, mise una delle sue piccole mani su quella bruna dello sposo, e la guidò sino a che un piccolo seno eburneo non ne rimase racchiuso; poi, felicemente stanca, si assopì nuovamente tra le braccia del marito.

Al levar del mattino, il suono del corno svegliò Kalmar, che dormiva sereno al fianco di Asra. Senza disturbare la donna, scese giù dal letto e si portò nell'attiguo bagno, dove si immerse in una grande vasca di levigato marmo color avorio, incassata nel pavimento. L'acqua tiepida ivi contenuta, era stata preparata dalle ancelle di Asra alcuni minuti prima, e si chiuse intorno al suo corpo possente accarezzandogli la pelle e facendogli flettere i muscoli. Con torpido piacere, il Capo delle Aquile si lasciò andare fino a restare completamente coperto dall'acqua, fatta esclusione per la sola testa.

Mentre stava così con gli occhi chiusi in uno stato di dormiveglia, sentì due mani leggere che gli massaggiavano dolcemente le spalle. Aperti gli occhi, vide il volto di Asra la quale, ancora nuda, lo guardava con affetto, mentre nel fondo dei suoi occhi verdi brillava un piccolo fuoco, a metà tra

l'allegro e il malizioso.

Portate le mani al di sopra del capo, Kalmar cinse le braccia della sposa e, con un movimento fluido, l'attirò a sé. Mentre scivolava nell'acqua con un gridolino che stava a significare il piacere che provava, Asra, con la grazia di una silfide, eseguì un'agile capovolta che la portò ad essere distesa sul marito. Cominciò allora a mordicchiargli le labbra ed a baciarlo piano, accarezzandolo dolcemente per tutto il corpo, finché Kalmar, strettala tra le braccia, rispose prima con vigore ai suoi baci, e dopo si perse ancora una volta dentro di lei.

Il sole si era ormai completamente levato nel cielo, ed i suoi raggi traevano dall'acqua della vasca dei riflessi d'oro che, rimbalzando sul nero corvino dei capelli di Asra, creavano dei curiosi effetti di luce. Con una certa riluttanza, Kalmar si staccò dalla donna quindi, levatosi in piedi, si portò sotto la doccia il cui spruzzo gelido lo fece rabbrividire, tonificandogli però al contempo i muscoli. Mandato con la punta delle dita un bacio alla moglie che stava ancora languidamente distesa nel tepore dell'acqua, uscì dal bagno e, arrivato in camera da letto, si vestì di tutto punto, non tralasciando d'indossare l'usbergo di rigido cuoio nero.

Quando uscì dai suoi appartamenti, con passo veloce, il suo sguardo era nuovamente duro come l'acciaio, e niente traspariva della dolcezza e della tenerezza che aveva provato nelle ultime ore. Fece un giro per le strade assaporando, in quel primo mattino, il risvegliarsi della città e delle attività dei suoi abitanti. Tante piccole cose, già viste mille volte ma alle quali non aveva mai fatto caso prima, balzarono ai suoi occhi ed alla sua mente, facendogli capire l'indole della sua gente e l'essenza stessa di ciò che lo circondava. Era il semplice, ed allo stesso tempo complicato intreccio del fluire della vita. Stranamente, in quella fresca mattina d'estate, Kalmar si sentiva in pace con sé stesso e con il mondo che lo circondava, mentre i pensieri e le preoccupazioni erano qualcosa di remoto e sepolto nel profondo della mente, come lo stesso Klein.

Aveva quasi terminato il suo giro nella città, quando Bander, che dal castello lo aveva visto avvicinarsi, gli andò incontro e, dopo averlo salutato, gli comunicò che tutti i maggiori esponenti delle tre Caste del Clan - la religiosa, la militare e la civile - erano ad attenderlo nella Sala del Consiglio. Ringraziato l'amico, proseguì senza affrettare il passo quindi, varcato l'ingresso custodito da quattro uomini dello Stormo delle Aquile Nere, entrò nella Sala del Consiglio. Il vocio, che sino a quel momento si era levato costante, tacque d'improvviso, e le persone presenti attesero in silenzio che

Kalmar si fosse seduto sul suo seggio, dopodiché a loro volta presero posto sui propri scranni.

Dopo una breve pausa, Kalmar cominciò a narrare gli avvenimenti dei quali era stato protagonista, dal momento in cui si era recato presso il Gran Maestro dei Veggenti a quando si era portato nel Tempio di Uss, senza peraltro omettere di raccontare quanto gli era accaduto nella città di Roth. Alla notizia della sua vittoria sul Drago di Ferro, un silenzio incredulo scese sull'Assemblea, silenzio che poi sfociò in esclamazioni di gioia, quando gli astanti realizzarono il fatto che, in conseguenza appunto di quella vittoria, ora Kalmar era a capo anche del Clan del Drago.

Tagliando corto alle acclamazioni, il Signore delle Aquile fece presente come, quanto prima, avrebbe nuovamente dovuto lasciare Senrir per una ignota destinazione, e diede disposizioni affinché Bander, durante la sua assenza, provvedesse a convocare a Senrir i Capi di tutti gli altri Clan, datosi che al suo ritorno si sarebbe verificato un evento suscettibile di decidere della sorte di tutta la razza dei Vihrel.

Quindi, alzatosi e accomiatatosi dai presenti, si allontanò dalla Sala del Consiglio, lasciando Bander ed i due Comandanti del Clan del Drago, a fornire spiegazioni e dettagli su quanto era accaduto alcuni giorni prima a Roth.

Rientrato a Palazzo, dopo aver pranzato con Asra, rimase seduto al tavolo in silenzio, immerso nei suoi pensieri. La moglie, che per tutto il periodo del pranzo aveva cercato d'intavolare dei discorsi, ricevendone in risposta solo monosillabi o sorrisi distratti, aveva desistito dall'intento di farlo parlare ed attendeva, con pazienza e comprensione, che l'amato si decidesse a renderla partecipe di quanto gli stava passando per la mente.

Ma per Kalmar questo non era né semplice, né facile. Da un lato, Klein taceva nel modo più assoluto, fatto questo che lo poneva in una situazione insostenibile, dato che non aveva la più pallida idea di cosa doveva fare; d'altro canto non poteva, per un senso di pudore nei confronti di Asra, metterla a conoscenza della duplice personalità che albergava in lui. Gli sembrava che così facendo, avrebbe rotto quel particolare legame che lo teneva avvinto alla moglie: sarebbe stato come spartire, rendendone partecipe un estraneo, i momenti intimi che due amanti riservano esclusivamente l'uno all'altra.

Divisava così tra sé e sé questi pensieri quando, convintosi che qualche volta era opportuno eseguire una ritirata strategica, dopo aver detto ad Asra che si sarebbe recato a controllare gli uomini, uscì rapidamente dal pa-

lazzo mescolandosi alla folla variopinta che girava per le strade.

Pur mischiato ad una quantità di tipi diversi, che andavano da coloro che indossavano le divise di diverso colore dei guerrieri appartenenti ai vari Clan, alle ricche vesti dei mercanti; da quelle bianche dei Sacerdoti, a quelle viola dei Giudici e degli Anziani; a quelle infine del tutto simili a quella da lui portata, ossia degli uomini facenti parte dello Stormo delle Aquile Nere, Kalmar si distingueva immediatamente da tutti gli altri. Prima di tutto la statura, che lo poneva di una buona testa al di sopra della folla, poi il portamento deciso, ed infine la bionda chioma smossa dal vento, contribuivano a diversificarlo dalla gente che riempiva le strade.

Mentre camminava fendendo la calca, sentì ad un tratto una piccola mano che si insinuava nella sua per cui, rivolto lo sguardo verso il basso, vide un bambino di circa sei anni, che lo fissava con occhi adoranti. Piacevolmente stupito ed allo stesso tempo intenerito da quell'incontro, Kalmar chiese al piccolo come si chiamasse poi, non ricevendo alcuna risposta, si accosciò sui piedi per porsi alla sua altezza e ripetergli quindi la domanda.

Si era appena inchinato quando, con un sibilo sinistro, un pugnale fendette l'aria sopra di lui andando a piantarsi nel legno della porta di una casa, appena una dersta più avanti. Alzatosi di scatto, vide un uomo avvolto in una palandrana grigia che si allontanava di corsa e allora, senza perdere un istante, si gettò al suo inseguimento.

Il fuggitivo era velocissimo, e dimostrava un'agilità fuori del comune. Infatti, per due o tre volte, superò con dei salti prodigiosi alcuni carretti e banconi che si trovavano sul suo cammino, ma l'inseguitore non era certo da meno di lui. Come tutte le cose del mondo, anche quella corsa ebbe termine quando il mancato assassino si trovò ad un tratto in fondo ad un vicolo cieco cinto dalle mura delle case, mentre all'imbocco del vicolo stesso, precludendogli l'uscita, si stagliava la figura di Kalmar. Tuttavia, dimostrando una notevole dose di coraggio, il fuggitivo, dato di mano alla spada che portava al fianco, si slanciò con impeto contro il suo inseguitore che lo attendeva a sua volta ben fermo e con la spada sguainata.

Dopo le prime stoccate, Kalmar si accorse che il suo avversario era un'ottima spada, per cui non si presentava assolutamente facile disarmarlo e quindi catturarlo come aveva pensato di fare in un primo tempo mentre, al contrario, si rese conto di doversi impegnare a fondo per non rimediare qualche brutta stoccata.

Comunque il Signore delle Aquile era conosciuto in tutto il sud di Vihr per la sua abilità con la spada per cui, dopo una decina di minuti di duello,

approfittando di un affondo sbagliato del suo aggressore, fece compiere alla propria arma un cerchio completo attorno a quella dell'avversario e gliela strappò di mano, facendola volare ad una certa distanza.

Ma lo sconosciuto fu velocissimo: accortosi di un istante di pausa da parte di Kalmar, si portò una mano alle labbra, precipitando poi al suolo di schianto. Kalmar corse verso di lui ma, sollevatagli la testa, fece appena in tempo ad udire le parole: «...è troppo tardi», che quello reclinò il capo, mentre una schiuma verdognola gli colava dall'angolo sinistro della bocca. Un anello infilato all'anulare della mano destra, con la parte superiore aperta, fece capire a Kalmar come quell'uomo si fosse tolto volontariamente la vita, ed allora si mise a frugarlo per accertarsi se avesse indosso qualcosa che servisse ad identificarlo o ad indicarne la provenienza. Non ci fu comunque bisogno di cercare a lungo perchè, aperta la palandrana grigia, vide che il morto indossava casacca e pantaloni neri e, portava sulla casacca disegnato il simbolo di un teschio dalle cui orbite vuote uscivano due serpenti.

Quel simbolo, stava a significare inequivocabilmente l'appartenenza del morto alla temuta Setta degli Hah-Scihahin-Sin.

Tale Setta, che riuniva uomini e donne in precedenza appartenuti a tutti i Clan, faceva risalire le sue origini a circa cinquecento anni antecedentemente al periodo di cui stiamo narrando, allorché un uomo, esule dal Clan dell'Orso per aver ucciso in una lite per futili motivi un Fratello di Clan, aveva riunito intorno a sé degli altri fuoriusciti e, ritiratosi sulla più alta vetta dell'inaccessibile catena montuosa del Kushir, vi aveva costruito una vera e propria Città-Fortezza la quale, dal nome con cui venivano indicati i suoi abitanti, era stata da allora chiamata la «Città degli Hah-Suhahin-Sin» il che, in dialetto di Vihr, vuol dire appunto: «esuli senza patria».

Una volta costruita la città, Sirdar - tale era il nome del capo di quel gruppo di uomini - si era applicato per darle un'organizzazione interna, e aveva stabilito tutta una serie di leggi che tracciavano delle ferree regole di vita per gli adepti. Contemporaneamente aveva operato una cernita fra gli uomini che aveva seco, scegliendo solo quelli fisicamente più robusti ed intelligenti. Gli altri erano stati tutti allontanati. Aveva quindi stabilito delle norme per l'ammissione in quella comunità, costituenti un vero e proprio banco di prova, che solo i più dotati erano in grado di superare.

Si era andata così formando, col passar degli anni, una vera e propria

élite di uomini e donne, superbamente addestrati, ma obbedienti solo alle proprie leggi ed al loro Sirdar (questo fu infatti il nome che venne assunto da tutti i successori dell'originario fondatore della Setta).

A proposito poi della figura del Sirdar, c'è da notare come questi fosse completamente anonimo. Infatti il primo Sirdar, aveva stabilito che sia lui che i suoi successori, fossero avvolti dal più completo segreto per cui, oltre a presentarsi agli altri con la testa sempre ricoperta da un cappuccio di seta nera, fruivano, per muoversi all'interno della città, di passaggi noti solo a loro, che li ponevano in condizione di apparire e sparire come e quando volevano. È ovvio che questo anonimato consentiva di svolgere una penetrante e fattiva opera di controllo sugli altri accoliti.

La caratteristica degli Hah-Scihahin-Sin, era l'omicidio. Infatti, chiunque su Vihr avesse voluto eliminare un nemico ed avesse avuto soldi a sufficienza per pagare, rivolgendosi a loro - in base ad un certo prezzo che variava in ragione di numerosi fattori (stato sociale del mandante e della vittima; pericolosità della missione; numero di persone da impiegare nell'operazione, ecc.) - poteva ottenere che la Setta provvedesse, con certezza matematica, alla bisogna.

Nell'espletare questi compiti, gli Hah-Scihahin-Sin erano di una correttezza e di una segretezza a tutta prova e, solo agli inizi, si era verificata qualche infrazione a questa regola, che era stata però subito punita con una morte atroce per i trasgressori. Quindi la segretezza nei contratti era una condizione imprescindibile, ed è proprio per questo che, quando gli assassini fallivano nell'espletamento della loro missione, preferivano uccidersi piuttosto di rivelare, anche involontariamente, qualcosa circa il mandante dell'omicidio. Ovviamente la missione non si esauriva con la morte del membro della Setta, ma un altro avrebbe preso il suo posto, e così via sin quando la vittima designata non fosse stata uccisa.

Questa Setta, perpetuatasi con tutte le sue caratteristiche nel corso dei millenni successivi all'Esodo da Vihr, la troviamo oggi signora incontrastata del pianeta Gheleen, sito nell'Ammasso Stellare di Tanelorn, da dove - ora su scala anche planetaria - continua ad effettuare le sue missioni di morte (vs. Volume 19° della Storia Galattica).

Quindi ora Kalmar era ben conscio di avere la morte in agguato ad ogni piè sospinto, ma non sapeva assolutamente chi potesse essere colui che, su Vihr, lo odiava a tal punto da avergli scatenato dietro quella terribile Setta.

Dopo aver dato ordine ad un Capitano della Guardia di Città affinché

provvedesse, tramite qualche carovana di passaggio, a far giungere il corpo del sicario alla città degli Hah-Scihahin-Sin e disposto inoltre che non venisse fatta parola alcuna circa l'accaduto, Kalmar rientrò a Palazzo ancor più preoccupato di quando ne era uscito. Fortunatamente Asra era andata a riposare, per cui poté tranquillamente sedersi nella Sala delle Armi, dove diede libero corso ai suoi pensieri.

Valutando quanto gli era capitato all'interno del Tempio di Uss ed anche successivamente, si trovò a pensare se, per un qualche caso, non fosse diventato pazzo e quindi preda di un'allucinazione che gli faceva credere di essere due persone in una, oppure se non fosse rimasto vittima di qualche sortilegio per cui la sua mente rimaneva a volte offuscata. Ma fu proprio allora che Klein si rifece vivo con queste parole:

«Suvvia, fatti animo. Non posso rimanere un po' in disparte a pensare quale sia il miglior piano d'azione da seguire, senza che tu ti senta sperduto come un bambino cui il padre, in mezzo alla folla, non dia più la mano. O credi forse di esserti procurato con me una balia per il resto dei tuoi giorni? Cerca di scuoterti e di comportarti normalmente, visto che per i problemi gravi ci sono sempre io».

Il tono ironico di Klein fu una vera e propria sferzata per Kalmar il quale, levatosi dalla sedia, dopo aver misurato a grandi passi tutta l'ampia sala nella quale si trovava, rispose ad alta voce al suo invisibile interlocutore:

«O Grande e Potente Re. Non sono certo stato io a venirti a cercare perchè avevo bisogno di una balia! Se non vado errato, fosti tu a pregarmi di concederti il temporaneo uso del mio corpo per il bene supremo dei Virhel. Da quel maledetto momento, ho eseguito tutto ciò che mi hai ordinato, anche perchè non ho la più pallida idea né di cosa sia necessario fare, né di dove si debba andare. Però stai pur certo che farei molto volentieri a meno della tua dannata presenza, che incombe su di me anche nei momenti più intimi. Ma, per tornare a qualcosa di concreto, ti voglio far notare che oggi, ad una ventina di giorni dal nostro sfortunato incontro nel Tempio, nonostante la tua conclamata urgenza, non abbiamo fatto altro che girovagare a vuoto senza nulla, non dico concludere, ma addirittura iniziare, per questo grande scopo che dici di prefiggerti».

«Oh, oh - gli fece eco nella mente Klein - Ma allora il nostro Kalmar è così alterato, perchè soffre di gelosia. Stai pur tranquillo che ho pensieri ben più importanti dello stare a spiare le tue effusioni sentimentali o altre piacevolezze del genere, per cui - in questi casi - mi ritiro lassù nel mio Tempio, lasciandoti completamente padrone della tua intimità. Comunque

smettiamola con questi insulsi discorsi, e veniamo invece a cose molto più serie.

«Tu mi hai detto che non sai né cosa fare, né dove andare. Bene. Per ora posso rispondere solo al secondo dei tuoi interrogativi. Prepara un numero consistente di uomini ed organizzali per una spedizione nel deserto... come lo chiamate? Ah, sì, di Merath. È appunto laggiù che troveremo la risposta definitiva sia alle tue domande che al futuro della gente di Vihr».

«Il deserto di Merath?» Chiese sbalordito Kalmar. «Ma vuol dire la morte certa! Nessuno è mai uscito vivo da quell'inferno. Non si sa per quanto si estenda, né quali esseri vi dimorino, mentre le leggende parlano delle Terre Maledette che dovrebbero trovarsi proprio nel suo interno. Recarsi laggiù equivarrebbe ad un suicidio, ed io non posso chiedere ai miei uomini di seguirmi, né essi sarebbero disposti a farlo».

«Invece i tuoi uomini ti seguiranno, perchè hanno fiducia in te. E stai pur certo che non vi porterò a morire, poiché da morti non mi servireste a nulla. Se ti ho detto che dobbiamo inoltrarci nel deserto di Merath, è perchè non vi è alcun'altra soluzione. Solo lì si trova quanto è necessario alla salvezza di tutti. Quindi non porre più domande e, visto che ormai siete tutti abbastanza riposati, affretta il più possibile i preparativi per la partenza».

Bander scelse quel momento per entrare nella sala e, vedendo Kalmar che camminava avanti ed indietro con fare concitato, gli chiese se qualche pensiero lo angustiasse. Non ricevendo alcuna risposta, attese pazientemente che l'amico si fosse calmato poi, quando lo vide nuovamente seduto e tranquillo, gli si avvicinò porgendogli un calice d'argento colmo di vino che aveva preso dalla tavola sita al centro della stanza.

Meccanicamente Kalmar sollevò il bicchiere alle labbra quindi, dopo aver mandato giù un paio di sorsi dell'ottima bevanda, la luce cupa del suo sguardo si dileguò, per lasciare il posto ad un'espressione più serena. Rivolgendosi allora a Bander, gli disse:

«Amico mio, ti chiedo di avere molta pazienza con me. In questo momento non mi è consentito di dirti molte cose che vorrei ma, un giorno, quando ti avrò narrato tutto, vedrai che potrai comprendere questi miei modi che ora ti possono sembrare bruschi e privi di qualsiasi senso logico. Già sei a conoscenza dei grandi eventi che si stanno verificando sul nostro pianeta, per cui sappi che adesso tutta la nostra attenzione ed i nostri sforzi devono essere rivolti all'unico scopo di salvare quanti più ci sarà possibile. E proprio in funzione di questo, veniamo ad un compito che ti riguarda

personalmente. Entro due giorni, devi organizzare una colonna formata da duecento uomini, con abbondanza di viveri e soprattutto di acqua, per venire con me nel deserto di Merath».

Non appena Bander ebbe udito queste ultime parole, completamente frastornato, si rivolse al Capo del suo Clan:

«Kalmar, in quest'ultimo periodo, ho sempre taciuto ed ho sempre accettato il tuo comportamento, anche se mi sembrava molto strano. Ora però, sono veramente preoccupato. Sembra che tu vada cercando in tutti i modi la maniera di porre fine ai tuoi giorni. Prima il Picco di Uss; poi l'Arena del Drago di Ferro, dalla quale ancora oggi non riesco a rendermi conto in virtù di quale prodigio siamo riusciti ad uscirne vivi; e adesso, il Deserto di Merath. Ma se sei stato proprio tu a dire sempre che quello era un posto maledetto dagli Dei! Si può sapere cos'hai? Qualche dijn ti si è forse insinuato nel cervello, e te lo sta bruciando pian piano? Io non so più che fare».

«Tu non devi fare niente più di quello che ti ordino. Per il resto ti ho già detto: verrà il momento in cui ti renderai conto di ogni cosa. Ora limitati ad ubbidire, ed aspetta con pazienza: ti chiedo solo di continuare ad avere fiducia in me. Piuttosto, quando sarò partito, provvederai a convocare a Senrir i Capi dei Clan sotto una Tregua d'Armi e, soprattutto, veglierai su Asra e su mio padre. C'è qualcuno che mi odia ferocemente, e non so se questo odio si estenda fino a comprendere anche le persone della mia famiglia. Io so perfettamente badare a me stesso, ma sarò molto più tranquillo sapendo che qui ci sei tu a vegliare sui miei».

Dopo aver protestato inutilmente per alcuni minuti, Bander, constatata l'irremovibilità dell'amico, si allontanò per provvedere a quanto gli era stato ordinato ma, arrivato sulla porta, si fermò di lato piegando un ginocchio a terra in segno di omaggio, in quanto stava entrando in quel momento Maahren, il padre di Kalmar.

Benché avanti con gli anni, il vecchio che stava facendo il suo ingresso aveva ancora una complessione fisica di tutto rispetto dalla quale era facile capire che, in età più giovanile, doveva essere stato un guerriero che aveva mietuto molte vittorie. Lo sguardo fiero, era tale a quale quello del figlio, ed in quel momento era rivolto proprio verso quest'ultimo, con orgoglio e compiacimento. Salutato brevemente Bander con un cenno della mano sinistra, Maahren si diresse con passo deciso verso Kalmar il quale, non appena lo vide, si alzò dalla sedia sulla quale stava seduto, salutando a sua volta il genitore.

Dopo averlo stretto con vigore tra le braccia, Maahren si sedette lui pure su un'alta seggiola e, con tono tra il rude e lo scherzoso, lo rimproverò:

«Se non fossi venuto io da te, penso proprio che te ne saresti ripartito senza salutarmi. Va bene che ora hai una moglie ed ovviamente lei ha... una certa precedenza rispetto a me, tuttavia non pensi che perlomeno oggi ti saresti potuto scomodare per venirmi a trovare? O pensi forse che io sia diventato un vecchio rudere da tenere in casa come un trofeo?».

«Perdonami, padre», fu la risposta di Kalmar. «Ma da quando hai voluto affidarmi la guida del Clan, tante e tali sono le incombenze esterne che, a volte, dimentico anche le più elementari norme di rispetto e di devozione filiale. Comunque non penso sia il caso che tu faccia dell'autocommiserazione, perchè il «vecchio rudere» - come tu dici - è ancora capace di fare cose che io, con tutto il vigore della mia giovinezza, riesco solo a malapena a condurre a termine. Ma ora bando ai complimenti ed eccomi qui a tua completa disposizione».

«E allora figliolo, siediti, e narrami tutto quello che ti è accaduto, perchè mi sono state riferite delle notizie a dir poco mirabolanti. Vorrei prima di tutto sapere se sono vere, e poi cosa stia a significare tutto questo turbinare di eventi».

Fu a quel punto che Kalmar cominciò a narrare.

Una fresca brezza notturna penetrava dalle finestre aperte della Sala delle Armi, quando il Principe delle Aquile ebbe finito di raccontare al padre i molteplici eventi occorsigli prima del suo rientro a Senrir. Nel mentre, le luci ondeggianti delle torce infisse nei muri, traevano dei giochi d'ombre dalle colonne disposte perimetralmente alla stanza, quasi simili a folletti che ora facessero capolino, ora si ritraessero rapidamente per non essere visti.

Maahren, che aveva ascoltato in silenzio finché Kalmar non si era taciuto, ora meditava su quanto aveva udito, ed una ruga profonda incideva la sua fronte spaziosa mentre, senza farsene accorgere, lanciava delle occhiate penetranti al figlio. Infatti, non gli riusciva facile convincersi che quanto gli aveva detto Kalmar circa il patto concluso con Klein nel Tempio di Uss potesse corrispondere al vero; ma, d'altro canto, lo conosceva troppo bene per poter pensare che mentisse o che fosse fuori di sé.

Quindi, quanto aveva udito doveva essere vero, e ciò portava alla sconcertante conclusione che Kalmar fosse in qualche modo sotto l'influsso di un essere che trascendeva tutto ciò che era reale e che lo circondava.

Per Maahren, che era sempre stato un uomo d'azione poco dedito a pro-

blemi d'introspezione psicologica ed ancor meno a problemi religiosi o comunque trascendenti, questa situazione aveva dell'assurdo ma, al contempo, era convinto di dover essere in qualche modo di aiuto a Kalmar per cui, alzatosi in piedi e presolo sottobraccio, dopo aver passeggiato per un po' nella sala, gli chiese se non fosse il caso di sottoporre il tutto al Gran Sacerdote del Clan, Vemhir.

Ma Kalmar, con pacata determinazione, gli rispose:

«No padre. Non è assolutamente il caso che altri sappiano quanto ti ho narrato. Solo Klein, io, ed ora tu, siamo a conoscenza di questi fatti, ed è bene che questa conoscenza rimanga circoscritta a noi tre. Ho indugiato molto prima di rivelarti ciò che ora tu sai, ma sono carne della tua carne, ed ho pensato che, se mai dovesse accadermi qualcosa mentre cerco di portare a compimento questa missione, è giusto che tu sappia quali sono stati i motivi che mi hanno spinto. Nemmeno Asra sa quanto ti ho rivelato, per cui ti prego di mantenere il più assoluto segreto».

Maahren guardò profondamente Kalmar e, d'improvviso e per la prima volta, si accorse che il figlio che gli stava davanti non era più, come lo aveva considerato affettuosamente sino a quel momento, un giovanotto abile nel maneggiare la spada, scanzonato, impetuoso, a volte persino temerario. Era invece diventato un vero uomo, e ciò che gli lesse negli occhi fu una maturità mista ad una vena di malinconica tristezza, che lo rendeva in un certo senso remoto e distaccato. Comprese così che il fardello che pesava sulle sue spalle, Kalmar non lo poteva dividere con nessuno, e che tutto ciò che ne fosse derivato - sia in bene come in male - avrebbe profondamente segnato la sua anima. Ma soprattutto, capì che Kalmar non sarebbe mai più stato giovane. Perciò, dopo aver abbracciato il figlio, gli disse con voce commossa:

«Gli Dei hanno scelto per te una via impervia e cosparsa di difficoltà. Io, per parte mia, ti ho sempre insegnato a superare gli ostacoli che si trovavano sul tuo cammino, e sono convinto che anche questa volta, nonostante le difficoltà, riuscirai a portare a termine quanto ti prefiggi. Vai quindi diritto per la tua strada, e sii sempre presente a te stesso. Vorrei fare ben di più che dirti queste poche parole, ma in questa impresa tu sei solo con te stesso e... con il tuo Klein. Che gli Dei ti siano propizi».

Detto questo, l'anziano Signore di Senrir lasciò Kalmar e, con il cuore pesante per la malinconia, fece ritorno nei suoi quartieri.

V.

MATHUS

Contemporaneamente, a parecchie arste di distanza nella lontana città di Roth, un discorso di ben altro tenore, ma avente sempre come oggetto Kalmar, stava avendo luogo tra Farn ed il suo Consigliere, l'enigmatico Mathus.

«Seguendo i tuoi consigli, ho stipulato un Contratto di Morte con gli Hah-Scihahin-Sin, per cui spero che al più presto una delle fredde lame di quei sicari si pianti nel cuore di quell'usurpatore». Questi era Farn che parlava. «Ma, in tutta sincerità, dopo aver visto come è riuscito a salvarsi sia dal Drago di Ferro che dai mostri della Laguna Nera, ho paura che goda della protezione di qualche dijn il quale riuscirà ancora a sottrarlo alla morte che si merita. Un uomo non può essere fortunato come lui, e tu stesso devi riconoscere che non si può attribuire alla combinazione od al caso il fatto che sia riuscito a salvarsi tutte e due le volte».

«Effettivamente, quanto è accaduto è molto strano», convenne Mathus, mentre gli occhi rivolti in aria parevano persi nell'inseguimento di qualche lontana idea, «per cui ti dico sin da questo momento che, se per un qualunque motivo dovesse fallire anche quest'ultimo tentativo, ebbene allora cambieremo completamente tattica. Infatti, se non dovesse essere possibile colpirlo direttamente, arriveremo a lui tramite quelli che gli sono vicini».

«Queste sono cose che hanno bisogno di un certo tempo», lo interruppe a quel punto Farn. «Ora invece abbiamo un problema molto più pressante ed urgente. Mi riferisco a Koriss, che ormai si è votato anima e corpo a Kalmar, e mi sorveglia giorno e notte. Sono sicuro che ha dei sospetti su di me. Dobbiamo fare in modo di liberarci di lui».

«Non penso che tu abbia bisogno del mio aiuto anche per una questione di così poco conto. Ora sono stanco, e voglio andarmi a riposare. Ti auguro una buona notte ed un felice risveglio».

Così dicendo, Mathus accompagnò Farn sino alla porta e, dopo che questi si fu allontanato, chiuse la serratura dall'interno facendo scorrere sulle vetrate della stanza alcune pesanti tende di seta nera, che non permettevano al sia pur piccolo raggio di luce di filtrare all'esterno. Certo lo stesso Farn si sarebbe molto stupito se avesse potuto vedere quello che il suo fidato Consigliere stava facendo in quel momento.

Mathus infatti, avvicinatosi alla scrivania, dopo aver premuto un intaglio a forma di foglia inserito nel fitto disegno che ornava il bordo superiore del mobile, si rivolse a guardare la parete alla sua destra. Una sezione del

muro, sulla quale era appesa una maschera di bronzo raffigurante la testa di un antico guerriero, si mosse silenziosamente su dei cardini, rivelando un vano interno totalmente occupato da stranissimi macchinari.

Per un abitante dei Sistemi di Sirio o di Vega, non sarebbe occorso molto tempo per capire che si trattava di una sonda televisiva su scala planetaria, ma al contempo si sarebbe assai stupito che un apparato frutto di così alta tecnologia si trovasse nel bel mezzo di quella città semibarbarica, e per di più - come si poteva facilmente notare - in perfetto stato di manutenzione.

Con una sicurezza ed una rapidità che denotavano una totale dimestichezza con i comandi, Mathus premette in rapida successione alcuni tasti e girò due manopole. Lo schermo, opaco al centro, cominciò ad assumere un bagliore lattiginoso nel quale si muovevano alcune ombre scure. Un'ulteriore regolazione di una manopola posta sotto al visore, permise all'immagine di diventare nitida, e le forme indistinte si rivelarono degli uomini vestiti di strane tuniche bianche con un occhio scarlatto dipinto sul petto i quali, assisi attorno ad un grande tavolo posto al centro di un'ampia sala, parlavano animatamente tra loro. D'improvviso, da una porta che si era aperta sul fondo, fece il suo ingresso un altro uomo il cui camice recava il solito occhio scarlatto, ma questa volta racchiuso in un triangolo dorato.

All'apparire sullo schermo del nuovo arrivato, Mathus non riuscì a reprimere un sussulto, mentre le sue pupille si restringevano sino a diventare due piccole fessure. L'uomo testé entrato nella sala, aveva un portamento nobile e fiero, ed i profondi occhi grigi rivelavano una saggezza ed una maturità che maggiormente si addicevano ad una persona assai più anziana di lui. Misurato nei gesti, doveva essere abituato al comando, e questo fatto risultò evidente quando gli altri, che erano seduti, appena lo videro si alzarono in piedi in segno di deferenza, per poi rimettersi a sedere dopo che lui ebbe preso posto alla tavola.

«Lithar». Sussurrò piano Mathus, mentre nella voce gli vibrava un odio antico a malapena represso. Come già altre volte, mentre le immagini, mute, continuavano a muoversi sullo schermo, la sua mente percorse antichi sentieri di ricordi profondamente incisi nel suo animo, ed i suoi occhi, fissi, non vedevano più quello che si stava svolgendo davanti a lui sullo schermo, ma guardavano un'altra scena molto indietro nel tempo.

Un nero cielo stellato si apriva oltre l'oblò della sua cabina. L'astronave stava precipitando con uno stridio lacerante verso un sistema costituito da pochi pianeti, ancora lontano. Erano trascorsi ormai due mesi, da quando

lo avevano catturato dopo un lungo inseguimento attraverso nebulose, sistemi planetari e mille altre peripezie consumate in un estenuante gioco a rimpiattino, che aveva avuto come palio la sua libertà e quella di quegli altri sciagurati che lo avevano seguito nella sua criminale impresa. Adesso tutto era finito: lui e due dei suoi - prigionieri anche loro - era quanto rimaneva del folle ed insensato disegno di abbattere con una rivolta l'antica Democrazia di Helva, quarto pianeta del sistema di Alpha Draconis. Ora lo stavano riportando indietro per chiedergli conto dei crimini commessi e, peggio ancora, per ricondizionarlo ed immetterlo nuovamente nel sistema sociale che aveva cercato d'infrangere, cosa questa che, per il suo animo contorto e portato all'intrigo, era una prospettiva peggiore della morte.

Ma, otto ore prima, un fatto imprevisto era venuto a turbare la regolarità del viaggio. Un campo magnetico generato da un grosso sole anomalo cui erano passati troppo vicini, aveva causato la carbonizzazione, per sovraccarico, dei campi d'induzione del motore stellare dell'astronave, ed allora il Capitano, Lithar, con rapida decisione, aveva messo in funzione i campi inerziali, sorreggendoli con i generatori gravitazionali. Questa soluzione d'emergenza era però assolutamente momentanea e, mentre non permetteva assolutamente l'atterraggio su un qualsivoglia pianeta, d'altro canto poteva resistere solo per un tempo molto relativo, ossia fino a quando i campi inerziali, ora a loro volta sovraccarichi, avessero retto.

Esaminata la posizione dell'astronave, Lithar aveva visto che, proprio diritto di prua, si trovava un piccolo sistema planetario che forse aveva dei pianeti abitabili, per cui aveva diretto lì la sua nave. Ma ora, dopo otto ore di lavoro, i campi inerziali erano al limite di tolleranza, e lo stridio che si andava ripercuotendo per tutta l'astronave da qualche minuto, faceva chiaramente capire che da un momento all'altro avrebbero ceduto.

Mentre Mathus, nella cabina in cui era rinchiuso, pensava che probabilmente per lui era giunta la fine, vide aprirsi la porta e Lithar, seguito da due uomini, entrò ordinandogli di indossare immediatamente lo scafandro spaziale. Apprese così che erano assai più vicini al sistema planetario cui erano diretti di quanto lui non pensasse, e capì che il Capitano dell'astronave aveva deciso di cercare di raggiungere uno di quei pianeti con le astroscialuppe, lasciando che la «Vittoriosa» si perdesse nello spazio. Infatti, oltre all'essere quasi del tutto impossibile l'atterraggio, Lithar non voleva correre il rischio di causare una deflagrazione atomica sul pianeta ove eventualmente l'astronave fosse precipitata cercando di atterrare.

Attentamente sorvegliato da due uomini, Mathus indossò lo scafandro e,

quando fu pronto, si trovò sospinto verso la parte mediana dell'astronave, dove si trovavano alcune delle astroscialuppe. Con le due guardie era appena arrivato vicino al portello d'imbarco quando, con uno schianto secco, i campi inerziali cedettero, facendo contemporaneamente saltare anche i generatori gravitazionali. L'astronave a quel punto ebbe un brusco sussulto che mandò tutti a gambe levate. Con rapidità, Mathus fu il primo a rimettersi in piedi quindi, afferrato un disintegratore sfuggito di mano ad uno dei guardiani, con una letale sventagliata di raggi si liberò di entrambi, precipitandosi poi all'interno dell'astroscialuppa della quale chiuse immediatamente il portello d'accesso. Mentre i razzi di propulsione lo spingevano all'esterno con un'accelerazione fortissima, l'ultimo quadro che gli si presentò alla vista fu quello di Lithar e di alcuni altri che vanamente si precipitavano verso di lui.

Sfrecciando nello spazio, si abbandonò all'ebbrezza della libertà da poco ottenuta e, solo molto più tardi, la visione di un enorme mondo azzurro macchiato di tonalità sul verde e sul giallo, valse a farlo ritornare alla realtà che lo circondava. Così, dopotutto, ce l'aveva fatta.

Sceso a bassa quota, dopo aver attraversato gli strati atmosferici, vide che il pianeta era abitato però, con suo grande sconforto, si accorse ben presto che gli indigeni non erano nemmeno pervenuti al volo planetario. Prendendo comunque la cosa con una certa filosofia, scelse un punto per l'atterraggio poi, individuata una caverna che si apriva ad una certa altezza sul lato di una montagna, là si diresse, facendo penetrare la scialuppa all'interno.

Ma aveva calcolato male le distanze per cui, nel penetrare nella caverna, urtò con i direzionali le pareti rocciose sicché il mezzo, anche se a velocità minima, crollò pesantemente sul fondo della caverna con gli alettoni spezzati. L'urto fu violentissimo e fece perdere i sensi a Mathus, che non poté pertanto vedere uno sciame di meteoriti le quali, dopo aver attraversato il cielo del pianeta, si posarono a loro volta ad una grande distanza dal punti in cui lui ora giaceva senza sensi. Erano le astroscialuppe di Lithar e dei membri superstiti dell'equipaggio che avevano preso terra su un'altra catena montuosa, fortunatamente per lui, molto distante dal luogo dove giaceva svenuto.

Quando rinvenne, un profondo silenzio lo circondava, mentre una leggera penombra cominciava ad allargarsi dai recessi più profondi della caverna per avanzare lentamente verso l'imboccatura. Sceso dal sedile di pilotaggio, si portò all'esterno dove salì su un promontorio di roccia per poter

spaziare sulla pianura e rendersi così conto dell'ambiente circostante. Vide in tal modo che alla sua sinistra, ai piedi di una strana montagna terminante con un fianco completamente levigato, sorgeva una città: per ora sconosciuta, avrebbe in seguito appreso che si trattava di Roth.

Mentre così era assorto nella contemplazione del paesaggio sottostante, si ricordò improvvisamente di Lithar e degli altri Helvani i quali, come lui, dovevano certamente aver trovato rifugio su quel pianeta. Si mise allora in fretta a pensare in qual modo avrebbe potuto far perdere loro le sue tracce e, mentre cercava il modo di venir a capo di quel problema, si accorse che, un paio di centinaia di derste più in giù, si intravedeva, nascosta da alcuni alberi, una capanna.

Incuriosito, si mise in cammino a quella volta, dove giunse dopo pochi minuti. Avvicinatosi cautamente, si rese conto che non doveva esserci alcuno per cui, senza più timore, aprì la porta e penetrò all'interno. Un rapido esame gli fece capire che lì doveva abitare una sola persona, ed all'istante gli balenò alla mente il modo in cui liberarsi dalla caccia che sicuramente gli avrebbero dato i suoi compatrioti. Presa infatti una sedia, la portò vicino ad una finestra dalla quale si dominava lo spazio d'accesso alla capanna quindi, postosi a sedere, si mise ad attendere pazientemente.

Era trascorsa circa un'ora quando, all'estremità del viottolo che terminava alla porta della capanna, si stagliò la figura di un uomo che procedeva carico di rami tagliati. Con l'agilità di un gemang, Mathus si pose a lato della porta impugnando una pesante sbarra di ferro che aveva trovato vicino al caminetto. Non appena l'uomo ebbe varcato la soglia della capanna, gliela calò con forza sulla testa per cui il malcapitato, senza un gemito, crollò sul pavimento privo di vita. Caricatoselo sulle spalle, Mathus ripercorse in senso opposto la strada fatta per arrivare sin lì e, ritornato nella caverna, spogliò completamente il cadavere dell'uomo da lui ucciso, rivestendolo poi con i propri abiti.

Fatto questo, sali sull'astroscialuppa dalla quale smontò diversi apparati, che ebbe cura di ammucchiare in un angolo di un'altra caverna contigua a quella dove ora si trovava. Poi, issato a bordo il cadavere dello sconosciuto, accese i motori disponendo i contatti di partenza per un periodo di lì a cinque minuti. Quindi si precipitò fuori dalla caverna, e si pose al riparo dietro un grosso spuntone di roccia.

Non appena i contatti si toccarono, l'astronave fece un balzo in avanti andando a schiantarsi contro la parete di fondo e, come Mathus aveva sperato, prese fuoco per cui, dopo circa un'ora di combustione, tutto era car-

bonizzato. Finalmente tranquillo, si distese sul fondo della caverna ove aveva ammucchiato il materiale prelevato dall'astroscialuppa, e si addormentò.

L'indomani, indossati gli abiti del morto, si mise in viaggio per recarsi nella città che aveva visto dall'alto e, dopo un paio d'ore di cammino, si trovò ad attraversare una foresta posta a metà altezza della montagna. Si era da poco inoltrato tra gli alberi, quando udì delle grida provenire dalla sua sinistra per cui, fatte poche derste in mezzo alla boscaglia, si trovò in una radura dove vide un uomo steso in terra che cercava disperatamente di difendersi da una grossa bestia somigliante ad un orso con due corna (si trattava di un kerrel) mentre, poco più in là, un secondo uomo giaceva esanime.

Considerati i ricchi abiti che indossavano i due, non ebbe esitazioni e, impugnata la vibrolama che portava infilata alla cintura, ne premette il pulsante di comando. Con un leggero sibilo, la lama d'acciaio uscì dal fodero andando a piantarsi con precisione estrema nella nuca della bestia, che rovinò a terra sopra l'uomo, nel frattempo svenuto, che stava stringendo tra le zampe anteriori.

Quando questi rinvenne, Mathus apprese di essere stato veramente fortunato, in quanto aveva salvato la vita nientemeno che a Farn, Signore del Clan del Drago, il quale si era recato in quella foresta con un suo amico - quello che aveva perso la vita nella radura - per una battuta di caccia. Fu facile per Mathus convincere Farn che lo aveva salvato assalendo il kerrel alle spalle e pugnalandolo, ed in questo modo si assicurò la sua riconoscenza.

Quello che poi ne scaturì, venne di conseguenza. Ammesso nella ristretta cerchia dei Dignitari del Clan e scalati i vari gradini del potere con ogni mezzo a sua disposizione, Mathus arrivò ad essere uno dei Consiglieri di Farn, quindi fece in modo di creargli il vuoto intorno, talché di altri non si fidasse che non fosse lui. Nel frattempo, servendosi di alcuni uomini - che poi fece eliminare - trasportò giù dalla famosa caverna nella montagna quanto aveva prelevato dall'astroscialuppa di salvataggio, e lo fece sistemare in modo idoneo nei quartieri che gli erano stati concessi da Farn.

Ma mentre Mathus stava consolidando il suo potere all'interno del Clan del Drago, cosa era accaduto al resto degli Helvahi costituenti l'equipaggio della «Vittoriosa». Atterrati con le astroscialuppe nell'altro emisfero di Vihr rispetto a quello d'ove si trovava il loro ex-prigioniero, si trovarono di fronte alla necessità di doversi organizzare per un soggiorno forzatamente

lungo sul pianeta. Privi infatti di astronavi dotate di motore stellare e lontani dalle rotte seguite dai loro compatrioti, non avevano alcuna possibilità di tornare al loro mondo d'origine, né era facile mescolarsi agli indigeni.

Allora Lithar, accantonato per il momento il pensiero di Mathus, si adoperò per consentire al suo gruppo il miglior inserimento possibile nel sistema di vita di quel pianeta. Approfittando dell'isolamento di cui fruiva la zona nella quale erano atterrati - un altipiano situato sulla cima di una catena di montagne - mentre una parte degli Helvani provvedeva a costruire un sistema di alloggiamenti, gli altri si diedero all'esplorazione delle zone abitate circostanti, per rendersi conto il più possibile della società e dei costumi degli uomini che popolavano quei dintorni.

Si accorsero così che i nativi, a parte il relativamente scarso grado di evoluzione tecnologica, erano anche privi delle facoltà telepatiche che costituivano invece una loro caratteristica innata. Questo, se li poneva da un canto in una situazione di netta superiorità, d'altra parte costituiva un pericolo: il famoso pericolo dei «diversi» che, qualora fosse stato individuato», avrebbe indubbiamente causato un odio feroce nei loro confronti.

Ma, intelligentemente, Lithar intravide il modo di volgere a proprio vantaggio quella situazione. Infatti, costruito un grande tempio sul tipo di quelli che aveva visto nelle città visitate, vestì i suoi uomini con lunghe tuniche bianche ornate sul petto di un occhio scarlatto, e creò così l'Ordine Religioso dei Veggenti, di cui divenne automaticamente Gran Maestro. In breve tempo, la fama di questi religiosi si sparse per tutto Vihr, e le loro previsioni sempre esatte, unite al fatto che osservavano sempre la più rigorosa neutralità non intervenendo mai a favore di alcuno nelle frequenti lotte tra i Clan, valsero a conferire loro un'aurea di rispetto e di sacralità quale nessun altro gruppo sul pianeta era riuscito mai a raggiungere.

Eliminati così i problemi relativi al loro insediamento, Lithar organizzò delle ricerche per vedere quale fine avesse fatto Mathus il quale, da quando era fuggito dall'astronave che stava andando alla deriva, non aveva mai più dato segni di sé. Conoscendo però il carattere e la pericolosità del soggetto, gli Helvani non erano assolutamente tranquilli e, sin quando non fossero riusciti a localizzarlo e conseguentemente a renderlo innocuo, non avrebbero avuto pace.

Fu così che alcuni di loro, durante una ricognizione effettuata nella zona di Roth, riuscirono ad individuare mediante dei rilevatori di radiazioni la famosa caverna nella quale era atterrato, e qui poterono constatare l'avvenuta distruzione dell'astroscialuppa del fuggiasco.

Come Mathus aveva pensato, caddero nell'inganno per cui, perfettamente convinti che i resti trovati in quella che era stata la cabina di pilotaggio appartenessero a lui, fecero ritorno alla loro sede sul Monte Estiaz, recando a Lithar ed agli altri la notizia che il loro prigioniero era ormai morto. Adempiuto a questa incombenza e posto fine alle ricerche, cercando di trarre il maggior partito possibile dalla loro nuova situazione, si adattarono a quel nuovo genere di vita, certi che avrebbero definitivamente chiuso i loro giorni su Vihr.

Erano così trascorsi diciotto anni e Mathus, guardando lo schermo del suo visore, pensò che l'odio verso i suoi compatrioti non era minimamente scemato. Nella propria mente, aveva trasposto l'odio iniziale che nutriva per il sistema vigente nel suo mondo d'origine, su quel gruppo che, per volere del caso, era ora presente su questo pianeta, e si disse che i progetti di vendetta, da lungo tempo meditati ed accarezzati, avrebbero avuto quanto prima una degna conclusione.

Comunque, dopo aver guardato per un paio di minuti ancora le scene che apparivano sullo schermo, spense l'apparato poi, fatto rientrare il tutto nella parete, se ne andò a dormire.

VI.
AILISS

Mentre Roth dormiva nella notte stellata, Senrir ferveva di movimento. Bander infatti, stava alacremente organizzando il contingente d'uomini che l'indomani mattina sarebbero dovuti partire con Kalmar alla volta del deserto di Merath.

Nonostante la pericolosità dell'impresa, i volontari erano numerosi, e questo era dovuto all'ascendente di cui Kalmar godeva presso i suoi. Certo però non potevano partire tutti quelli che si erano offerti, in quanto ciò avrebbe significato lasciare Senrir senza difesa e, in quel periodo di continue lotte fra i Clan, non sarebbe stato molto salutare abbandonare la città alla mercé di qualche colpo di mano da parte dei nemici. Perciò Bander esaminava personalmente i volontari, scegliendo tra questi coloro che, per complessione fisica e caratteristiche psicologiche, dessero maggior affidamento di riuscita nell'impresa di attraversare il deserto.

Dopo un paio d'ore, il gruppo dei duecento uomini stabilito da Kalmar era pronto, e Bander andò a chiamare l'amico perchè venisse a rendersi conto di persona di quale era stata la sua scelta e, se del caso, provvedesse

a qualche sostituzione.

Le fiamme delle torce, riflettendosi sui volti bruni e decisi, traevano dei lampi di luce dagli occhi dei guerrieri, i cui mormorii tacquero non appena Kalmar ebbe fatto il suo ingresso nella vasta piazza d'armi ove erano stati radunati. In silenzio, il Capo del Clan delle Aquile passò tra le fine dei suoi uomini guardandoli attentamente in viso uno per uno poi, salito con un balzo su un carro, così si rivolse loro:

«Siamo nuovamente in procinto di lasciare le nostre case e le nostre famiglie, ma questa volta non vi condurrò alle battaglie cui siete abituati. Dobbiamo al contrario affrontare qualcosa di molto più pericoloso: davanti a noi si profila infatti, l'ignoto, l'imponderabile, il... mistero.

«Io non so quali pericoli incontreremo durante il nostro viaggio, ma state pur certi che, quale che sia la difficoltà che potrà presentarsi sul nostro cammino, non varrà a distogliermi dal proseguire per la mia strada. E quelli di voi che mi seguiranno, dovranno fare altrettanto perchè, sappiatelo bene, una volta che saremo penetrati nel deserto di Merath, non sarà più possibile ad alcuno tornare indietro.

«Non vi prometto ricchi bottini, né donne o città vinte da depredare, bensì fatiche, disagi e, soprattutto, il peggior nemico che vi sia mai capitato di dover affrontare: voi stessi. Infatti, laggiù nell'immensità del deserto, l'uomo è in continua lotta con la voglia di cedere, col desiderio di rinunciare, e deve essere capace di trovare la forza di reagire dentro di sé senza alcun aiuto esterno, perchè l'ambiente che lo circonda è quanto di più inumano possa esistere.

«Ma quelli che mi seguiranno e riusciranno a portare a termine questa impresa, avranno il merito e la soddisfazione di sapere che il loro contributo sarà servito a salvare la nostra razza dal totale annientamento.

«Perciò, riflettete bene su quanto vi ho detto e, se non ve la sentite, non abbiate timore: ritiratevi ora che siete ancora in tempo. Nessuno vi biasimerà».

Come tacque, vi fu un momento di assoluto silenzio poi, tutti insieme, i guerrieri lanciarono l'urlo di guerra del Clan e Kalmar, commosso per questa nuova prova di fiducia da parte dei suoi uomini, dopo aver rivolto loro un cenno di saluto, rientrò a Palazzo per trascorrere con Asra le ultime ore prima della partenza.

Farn intanto, dopo aver lasciato Mathus, andava rimuginando tra sé il modo di liberarsi dell'incomoda presenza di Koriss. Ma, da qualsiasi parte esaminasse il problema, questo si presentava di non facile soluzione. Ko-

riss infatti era assai benvoluto e popolare tra i soldati; non essendo sposato viveva con loro, e quindi non era possibile aggredirlo di sorpresa; una sua morte poi, sia per veleno, sia per altro motivo che potesse far pensare ad un assassinio, era totalmente impensabile, in quanto avrebbe sicuramente causato una mezza rivolta provocando di conseguenza l'intervento di Kalmar; e questa era l'ultima cosa che Farn desiderasse in quel momento. No, bisognava escogitare un modo per far sparire Koriss in maniera del tutto naturale e senza far sorgere sospetti.

D'altro canto non era assolutamente prudente lasciargli libertà di manovra lì a Roth perchè, prima o poi, avrebbe sicuramente scoperto qualcosa circa quello che si stava tramando ai danni di Kalmar. D'improvviso Farn ebbe un'idea, per cui la sua fronte, sino a quel momento corrugata, si spianò e, tranquillo per aver trovato il modo di risolvere il problema, si coricò sprofondando quasi subito nel sonno.

L'indomani di buon mattino, mandò a chiamare Koriss che si presentò nella Sala del Trono quasi subito. Qui Farn, circondato da alcuni Anziani e dal Gran Sacerdote del Clan, lo accolse con cordialità informandosi circa il programma di addestramento dei guerrieri. Quindi, ad un certo punto del discorso, gli disse:

«Ora che finalmente abbiamo raggiunto la pace con il Clan dell'Aquila, possiamo prendere seriamente in considerazione i nostri bellicosi vicini delle montagne di Ferahaz. Infatti, anche se non sussiste alcuno stato ufficiale di guerra dichiarata tra i nostri due popoli, è ben vero che in pratica esiste una notevole tensione, per cui le cose più banali ed insignificanti sono causa di continui incidenti e pesanti contrasti.

«D'altronde non è in alcun modo pensabile poter risolvere questa controversia con la forza perchè, se facciamo tanto di sferrare un attacco tra quelle gole e quei dirupi, possiamo già ritenerci fortunati se uno su dieci di noi riuscirà a far ritorno a Roth.

«Stando così le cose entri in scena tu, Koriss. Infatti il Capo del Clan della Tigre, il Signore di Ferahaz, ha sempre avuto per te una notevole considerazione e, se quello che so risponde anche solo per metà al vero, anche sua figlia Ailiss nutre una... certa predilezione nei tuoi confronti. Chi quindi è più adatto di te per cercare di far cessare questo stato di ostilità non dichiarate che regna attualmente tra i nostri due Clan? Inoltre, così facendo, aderiamo ad un esplicito desiderio di Kalmar il quale, come ben sai, desidera che tutti i Clan di Vihr lascino da parte le loro contese per la comune salvezza.

«Parti quindi, e cerca di condurre felicemente a termine la missione che ti affido. Naturalmente, puoi portare con te tutti quei guerrieri che riterrai opportuno. Ma ora va', e che gli Dei siano con te».

Koriss, allontanandosi dalla Sala del Trono, rifletteva attentamente su quello che gli era stato detto poco prima da Farn. La missione non lo lasciava assolutamente convinto ma, da qualsiasi punto la considerasse, non sembrava presentare alcun tranello ed anzi, la possibilità concessagli da Farn di portassi seco chiunque ritenesse opportuno, valeva a fugare qualsiasi dubbio. Eppure qualcosa, forse un presentimento, gli insinuava nell'animo uno stato d'inquietudine che non riusciva a farlo stare tranquillo. D'altro canto non sussistevano molte alternative: o accettava la missione affidatagli o rifiutava ma, in questo secondo caso, si sarebbe posto contro Farn senza alcun valido motivo, alienandosi in tal modo le simpatie di molti.

Scacciato quindi ogni dubbio, si preparò a partire e scelse come scorta solo dieci tra i suoi uomini più fidati, datosi che un numero maggiore avrebbe potuto ingenerare in Rahza, Signore delle Tigri, un qualche sospetto nei suoi confronti.

Il giorno seguente, il gruppo dei cavalieri diretto a Ferahaz uscì dalla Porta Nord di Roth, mentre Koriss, che galoppava innanzi agli altri, aveva il pensiero rivolto ad Ailiss verso la quale nutriva un profondo sentimento d'amore, peraltro ricambiato. Non sapeva però che, la mattina del giorno precedente, la stessa strada era stata percorsa da altri tre uomini del Clan del Drago i quali, devotissimi a Farn, avevano frustato a sangue le loro cavalcature per poter arrivare con un buon margine di vantaggio che consentisse loro di mettere in opera ciò che Farn aveva architettato.

Costoro infatti, giunti dopo due giorni di viaggio a Ferahaz, seppero che Rahza si trovava nella sua residenza estiva di Kwalmi per delle battute di caccia, mentre nella città erano rimaste solo Ailiss, le sorelle e la madre. Non appena furono a conoscenza di questo fatto, risalirono a cavallo ripartendo alla volta di Kwalmi, ove giunsero dopo un'altra giornata di galoppo sfrenato.

Preso alloggio in una locanda, si informarono circa le abitudini del Capo del Clan della Tigre, e seppero così che era uso, durante le battute di caccia, lasciare il gruppo dei suoi accompagnatori per inoltrarsi solo nel profondo delle foreste, dalle quali usciva dopo parecchie ore, immancabilmente carico di selvaggina di tutti i generi. Questa notizia fece gioire i tre uomini di Farn, i quali si dissero che gli stessi Dei stavano favorendo i dise-

gni del loro capo, dato che non si sarebbe potuta verificare una situazione più favorevole di quella per la messa in opera dei loro progetti.

Saputa quale era la zona ove l'indomani mattina Rahza si sarebbe recato a cacciare, i tre uomini si ritirarono nella locanda ove, dopo aver consumato un pranzo sostanzioso, se ne andarono a riposare.

L'alba del giorno seguente, vide uscire dal Castello di Kwalmi Rahza, seguito da una ventina di uomini tra cavalieri, guardie e battitori. Il Signore del Clan della Tigre non dimostrava certo le cinquantacinque primavere che aveva visto, e la possente corporatura, rivestita di una combinazione di duro cuoio, era ancora tale da far invidia a più di un giovanotto. Portava seco l'arco ed una corta spada ricurva, caratteristica quest'ultima dell'armamento di quel Clan, i cui uomini erano famosi per i combattimenti corpo a corpo, quando appunto quella particolare spada che portavano appesa ad un fianco veniva usata con la stessa tecnica di un coltello. Completavano l'abbigliamento dei lunghi mantelli viola i quali servivano a difendere l'epidermide dei cacciatori dalla brezza che, a quell'ora presta del mattino, si insinuava pungente facendo condensare nell'aria il respiro sia degli uomini che dei cavalli.

Dopo una breve cavalcata, giunsero sul limitare di una foresta dove Rahza, dato ordine di liberare dai collari di cuoio i segugi, si addentrò tra gli alberi seguendo i loro latrati. Non erano trascorsi che pochi istanti quando, con un balzo veramente prodigioso, un grosso liar saltò oltre la muta dei segugi, perdendosi quindi a tutta velocità nei sentieri della foresta.

Non appena Rahza lo vide, lanciò un grido ai compagni ordinando loro di lasciare a lui la preda e, senza dire altro, diede di sprone al proprio cavallo gettandosi all'inseguimento dell'animale.

Dopo aver girato per più di un'ora nei meandri della boscaglia, si convinse di aver perso definitivamente le tracce del liar per cui, messo il cavallo al passo, si diresse verso una radura su un lato della quale brillava un piccolo laghetto. Pensava infatti di far dissetare la sua cavalcatura e di rinfrescarsi dopo la lunga cavalcata quando, con sommo stupore, vide fermo davanti a sé, proprio la limite del sentiero che stava percorrendo, un guerriero del Clan del Drago che pareva stesse lì ad attenderlo.

Incuriosito da quella singolare apparizione, Rahza diede leggermente di sprone al cavallo facendolo proseguire in direzione del guerriero solitario. Non era però giunto nemmeno a tre derste dallo sconosciuto, che si sentì avvolgere il tronco e le braccia da un cappio lanciatogli dall'alto per cui, in men che non si dica, si trovò appeso al ramo di un albero mentre il suo ca-

vallo, improvvisamente privato del peso che portava, faceva uno scarto in avanti per poi andarsi a fermare in prossimità del laghetto.

Dato uno sguardo ai piedi dell'albero, vide altri due guerrieri del Clan del Drago che reggevano l'altro capo della corda la quale, passando sopra al ramo, lo teneva sospeso in aria. Più stupito che altro, notò che lo abbassavano al livello del suolo poi, dopo averlo strettamente legato, bendato ed imbavagliato, sentì che lo caricavano nuovamente sul suo cavallo portandolo quindi via al galoppo.

Nel frattempo Koriss era giunto a Ferahaz, e si era subito diretto a Palazzo chiedendo di essere ammesso al cospetto di Rahza. Dopo una breve attesa, fu introdotto nel Salone delle Udienze, dove il suo cuore ebbe un sussulto di gioia nel vedere che, invece del Capo del Clan chi lo riceveva era sua figlia Aihss.

Vestita di un corpetto di raso color viola con due tigri rampanti tessute in oro sul petto, e di un corto gonnellino bianco, calzava stivali di morbida pelle di yakr che le arrivavano al polpaccio, mentre da una cintura - anch'essa di pelle bianca - pendeva una di quelle caratteristiche spade corte chiamate «galel»: portava inoltre, legata all'avambraccio sinistro, una guaina contenente un pugnale.

Alta quasi quanto Koriss, snella e slanciata, rivelava una grazia felina in ogni movimento ed il viso, bello ed assai espressivo, in quel momento era atteggiato ad un sorriso che rivelava quanto le fosse gradita quella visita inaspettata. Rivolgendosi a Koriss che la guardava con affetto, con un tono di voce serio, ma che era smentito dal luccichio malizioso dei chiarissimi occhi azzurri, Ailiss gli chiese:

«Quale evento ti conduce a questa casa? Vi sono forse importanti questioni di governo, o si tratta semplicemente di una... visita di cortesia? In entrambi i casi sii il benvenuto, e sappi che la tua presenza qui ci è sempre molto gradita».

Koriss, che aveva una gran voglia di stringere la ragazza tra le braccia, non sapendo al momento cosa rispondere, gettò lì alcune parole di circostanza per cui Ailiss, compreso il suo imbarazzo, dopo aver dato ordine di acquartierare i suoi uomini, lo invitò a seguirla all'interno del Palazzo, per potersi levare di dosso la polvere del viaggio e ristorare.

Più tardi, fatto un bagno tonificante ed indossate delle vesti pulite, Koriss raggiunse Ailiss nella sua stanza dove, salutate la madre e le sorelle di quest'ultima che trovò lì ad attenderlo, si sedette dinanzi ad una tavola riccamente imbandita, alla quale fece ampiamente onore. Durante il pranzo,

apprese della lontananza di Rahza e del luogo ove questi si trovava poi, dopo aver raccontato gli ultimi eventi occorsi a Roth - e peraltro già noti alle sue commensali - si trovò finalmente solo con Ailiss.

Non appena la porta della stanza si fu chiusa alle spalle della madre e delle sorelle, la ragazza gli volò letteralmente tra le braccia e Koriss allora, e più tardi durante la notte, tra le braccia della donna amata, dimenticò Kalmar, Farn, Roth e la sua missione, pensando solo a rispondere con passione ai baci ed alle carezze di lei.

La mattina successiva mentre, già sveglio, guardava i raggi del sole che entrando dalle finestre si riflettevano sui biondi capelli di Ailiss, fu attirato da un vocio che si stava propagando per tutto il palazzo. Di lì a qualche minuto bussarono alla porta e Koriss, alzatosi dal letto ed apertala, vide fermo sull'uscio uno dei Consiglieri il quale, in tono concitato, lo mise al corrente della sparizione di Rahza.

Il giorno prima infatti, al termine della caccia, il Capo del Clan non aveva fatto ritorno ma, conoscendo le sue abitudini, nessuno si era impensierito, dato che tutti si aspettavano di vederlo tornare più tardi, carico di prede come al solito. Però, dopo alcune ore, il suo cavallo era tornato privo del padrone, ed allora era stata immediatamente organizzata una battuta nella foresta, che non aveva dato alcun esito. A notte fonda, dopo aver proseguito vanamente le ricerche per ore ed ore, era ormai convinzione generale che Rahza fosse rimasto vittima di qualche belva.

Ailiss, che nel frattempo si era svegliata ed aveva udito quanto era stato detto, si mise a piangere silenziosamente per cui Koriss, congedato il latore di quelle ferali notizie, si portò vicino a lei cercando di consolarla. Ma il pianto di Ailiss non durò a lungo: allevata dal padre - che non aveva avuto figli maschi - come un vero maschio, dopo i primi attimi di smarrimento si riprese e, accoccolatasi al fianco di Koriss che si era seduto sul bordo del letto, poggiando le mani su quelle di lui, gli disse:

«Sembra che il destino abbia voluto che tu giungessi ora, in modo da potermi essere vicino proprio nel momento in cui mi colpiva più duramente. È evidente in questo un segno degli Dei i quali, nel togliermi l'appoggio di mio padre, mi hanno voluto indicare in te colui che ne prenderà il posto al mio fianco. Il Clan non può rimanere privo di un Capo, e quindi io ti propongo di sposarci ora, subito, anche se sarebbe stato meglio celebrare le nostre nozze in un'occasione più felice di questa. Penso che anche mio padre sarebbe di questo parere. Vuoi?».

«Mia cara, non chiedo di meglio che starti vicino a proteggerti, e ti assi-

curo che cercherò in ogni modo di rendermi degno di tuo padre. Ma adesso, prima di allestire i preparativi per le nozze, ti chiedo solo di avere un po' di pazienza. Ho infatti intenzione di andare a Kwalmi per effettuare delle altre ricerche: voglio cercare di ritrovare il corpo di tuo padre per potergli dare almeno una degna sepoltura».

Così le rispose Koriss dopo averla stretta dolcemente tra le braccia quindi, radunati i suoi uomini, partì diretto alla volta di Kwalmi.

Rahza intanto, che avevamo lasciato mentre legato ed imbavagliato veniva condotto via dagli uomini di Farn, si trovava ora, a due giorni dalla sua cattura, rinchiuso in una misera casupola spersa tra le montagne, ed in quel momento era intento a non perdere neppure una parola di quanto stavano dicendo i suoi rapitori nella stanza attigua a quella dove era tenuto prigioniero.

«Koriss sarà molto contento del modo in cui abbiamo portato a termine il nostro incarico», diceva uno dei tre.

«Certo! Non potrà proprio lamentarsi, e voglio vedere se, quando sarà a capo del Clan della Tigre, non ci ricompenserà adeguatamente per i nostri servizi», fece eco un altro.

«Piano, piano. Non dimenticate che non è ancora finita». Proseguì il terzo. «Infatti il vecchio è ancora di là, e mi sembra che costituisca un bel problema».

«Nessun problema», continuò quello che aveva parlato per primo. «Lasciare libero il suo cavallo è stato un colpo da maestro: ci ha infatti permesso di far cessare le ricerche, e di far credere ad un incidente di caccia. La sua morte poi, non ci riguarda. Infatti Koriss ha detto che verrà lui di persona ad ucciderlo, e così sarà sicuro che nessuno potrà più interporsi tra lui e il trono di Ferahaz».

«Però, che piano ha studiato! Prima ne ha circuito la figlia e poi, quando è stato ben sicuro del fatto suo, ha fatto in modo di far sparire il padre, sì da diventarne automaticamente il successore. Non c'è che dire: bisogna riconoscere che è veramente astuto».

Mentre i discorsi continuavano su questo tono, quello dei tre che sembrava il capo, disse agli altri:

«Ora io e Bar andremo a dare un'occhiata in giro. Tu rimarrai qui di guardia e farai attenzione al prigioniero. Non credo che Koriss oggi verrà, comunque il vecchio è ben legato e non ti darà sicuramente fastidio. Ad ogni modo tieni gli occhi bene aperti e, se vedi avvicinarsi dei soldati, uccidilo e fuggi».

Detto questo, fece un cenno d'intesa a quello che rimaneva quindi, uscito dalla capanna assieme al terzo compare, si allontanò a cavallo al piccolo trotto.

Rimasto solo, l'ultimo dei tre aprì la porta della stanza ove Rahza veniva custodito legato ed imbavagliato, e chiese al prigioniero se avesse sete. Avuto in risposta un cenno affermativo, gli portò un bicchiere d'acqua, che gli diede non appena lo ebbe slegato per consentirgli di bere. Poi, quando ebbe finito, dopo averlo nuovamente legato, uscì chiudendo a chiave la porta dietro di sé.

Non appena il suo carceriere se ne fu andato, Rahza rimase solo con la mente in subbuglio per tutto quello che aveva udito pochi istanti prima. Quel Koriss era l'individuo più abbietto che esistesse su tutta la superficie del pianeta e lui, non solo gli aveva concesso la sua fiducia, ma gli aveva anche permesso di frequentare Ailiss.

In uno sfogo di rabbia impotente, fletté i muscoli delle braccia e si accorse che, probabilmente per una disattenzione, quando il guerriero del Clan del Drago l'aveva nuovamente legato, aveva lasciato un po' lenta la corda. Con infinita pazienza cominciò a ruotare i polsi e, dopo numerosi tentativi, riuscì a liberarsi le mani.

Ringraziando in cuor suo gli Dei per la fortuna insperata, sempre nel massimo silenzio, sciolse anche le corde che gli tenevano avvinti i piedi quindi, portatosi vicino alla porta che immetteva nell'altra stanza, da una fessura nel legno, diede uno sguardo all'ambiente. Lì vide che il suo guardiano, probabilmente vinto dal sonno, sedeva sulla sedia con la testa reclinata sulla tavola e pareva dormisse beatamente.

Fatti allora alcuni passi indietro, si diede ad esaminare le pareti della stanza nella quale si trovava rinchiuso, e dopo un po' si accorse che due tavole, sconnesse, mancavano di alcuni chiodi. Afferrato uno sgabello che si trovava a poca distanza, dopo aver infilato una delle gambe tra le tavole, fece leva poi, con pazienza, riuscì ad aprirsi un varco che gli permise di guadagnare l'esterno della capanna.

Alcune derste lo separavano dal limitare di una foresta che si stendeva sul retro, e Rahza le superò con una velocità che gli fece ricordare i tempi migliori della sua gioventù. Giunto che fu al riparo degli alberi, provvide ad allontanarsi quanto più poteva in modo da porre la massima distanza tra sé e gli uomini che lo avevano fatto prigioniero poi, dopo diverse ore di marcia sostenuta tra gli alberi, sbucato in un sentiero, ebbe la più gradita sorpresa della sua vita nel vedere fermi, un po' in distanza alcuni dei suoi

uomini che stavano chiacchierando, mentre i loro cavalli pascolavano lì vicino.

Quando fu loro vicino e si fu fatto riconoscere, passato il primo momento di stupore, gli fecero una gran festa e, venuti a conoscenza di quanto gli era occorso, si precipitarono a spron battuto nella direzione dalla quale era giunto. Erano anelanti di mettere le mani sopra coloro che avevano osato tanto nei confronti del loro Signore ma, quando raggiunsero la casupola ove era stato tenuto prigioniero, la trovarono deserta. L'uomo rimasto, accortosi evidentemente della fuga del prigioniero, doveva essersi dato a sua volta alla fuga, ed in quel momento i suoi complici dovevano essere già stati avvertiti, per cui le probabilità di catturarli si riducevano praticamente a zero.

Lasciati comunque per scrupolo due uomini di guardia alla capanna, Rahza partì con il resto del drappello, dirigendosi il più in fretta possibile alla volta di Ferahaz. Aveva infatti saputo delle prossime nozze della figlia con Koriss, e voleva fare in modo di giungere prima che fosse commesso uno sbaglio irreparabile.

I focosi cavalli, superbi animali provenienti dagli allevamenti delle pianure di Kuntra - famosa in tutto il pianeta per l'eccellenza delle sue bestie da sella - spronati senza risparmio dai cavalieri, divorarono in breve tempo la strada che li separava dalla meta. Quando giunsero in vista della città, le due lune avevano appena iniziato ad innalzarsi alle soglie dell'orizzonte, mentre una superba notte stellata si era stesa su tutto l'arco del cielo.

Senza por tempo in mezzo, Rahza si recò subito alla reggia dove, tra lo sbigottimento di tutti gli uomini della Guardia al vederlo lì vivo e vegeto, ordinò al Capitano di Palazzo di prendere Koriss con i suoi e di chiuderli immediatamente in carcere. Il Capitano stentava a credere ai suoi occhi ed alle sue orecchie, ma un energico richiamo ad una sollecita esecuzione degli ordini impartiti da parte del Capo del suo Clan, valse a farlo muovere precipitosamente. Pertanto, con cinque guardie, recatosi nella stanza ove Koriss dormiva, dopo averlo fatto alzare, gli comunicò l'ordine che aveva poco prima ricevuto.

Stupore, sbalordimento, incredulità, sospetto, certezza, rabbia: tutti questi sentimenti attraversarono in rapida successione il volto di Koriss, e a nulla valsero le sue richieste di essere condotto da Rahza dato che, dopo essere stato accuratamente legato, venne condotto in una cella sotto il Palazzo e lì lasciato a rimuginare su quanto gli era accaduto.

Troppe cose erano successe in quei pochi giorni e soprattutto in quelle

ultime ore, dal momento del suo arrivo a Ferahaz, perchè Koriss riuscisse a trovare una spiegazione a quanto era accaduto. La morte del padre della sua fidanzata; i preparativi per le nozze; la resurrezione del morto; ed ora l'incarcerazione del futuro sposo: c'era da far perdere il lume della ragione a chiunque, e Koriss trascorse due giorni nella cella ove era stato rinchiuso, completamente all'oscuro di ciò che si stava verificando all'esterno di quelle fredde mura di pietra grigia.

Lo sconforto cominciava ad impadronirsi di lui, quando udì dei passi che si avvicinavano lungo il corridoio esterno. Di lì a poco si fermarono davanti alla sua cella, e dopo che i catenacci esterni furono rimossi, la porta si aprì. Sulla soglia apparve Ailiss la quale, dopo aver fatto cenno alle guardie di allontanarsi, entrò mentre la porta veniva chiusa alle sue spalle.

Per qualche istante stette immobile a fissarlo, poi mentre nella voce le vibravano l'amarezza e il disprezzo, pronunciò queste parole:

«Traditore e assassino, preparati a morire».

VII.
LA FORESTA DI RA'HAL

L'eco delle parole di Ailiss si era appena spento quando Koriss, con negli occhi uno sguardo allucinato, spiccò un balzo dal giaciglio di paglia sul quale era accosciato andando a finire addosso alla ragazza quindi, con un rapido movimento, le strappò dal fodero che portava al braccio il pugnale. Ailiss, colta di sorpresa, non fece in tempo ad accennare neppure un gesto di difesa ma, riacquistato quasi subito il controllo, si rivolse con fare sprezzante all'uomo, dicendo:

«Pazzo. Pazzo e criminale. Ma speri dunque di riuscire a fuggire, facendoti scudo di me? O forse, non essendo riuscito nel tuo ignobile disegno di uccidere il padre, cerchi di consolarti uccidendone la figlia? Comunque, se è la mia vita che vuoi, puoi prenderla pure tranquillamente: non merito di vivere, dopo essere stata la causa, anche se involontaria, del disonore che ho attirato sulla mia casa».

Detto questo, erse fieramente il busto e, guardando Koriss negli occhi, attese con fermezza il colpo mortale.

Ma questi, udite le parole che poco prima aveva pronunciato la sua fidanzata, si era fermato ed ora, nuovamente seduto sul giaciglio, scrutava attentamente il viso della ragazza, mentre la luce di follia che poco prima aveva attraversato il suo sguardo si stava rapidamente dileguando.

«È certo che sei perfettamente convinta di ciò che dici, ma è altrettanto certo che io non ho compiuto alcunché di male. Solo, sembra che quest'ultimo fatto sia molto difficile da credere». Così cominciò a dire con voce piana Koriss, che poi proseguì: «Ora stammi bene a sentire. Prima di tutto dimmi cosa è successo, ed il motivo per il quale mi trovo rinchiuso in questa prigione. Qualsiasi cosa possa essere accaduta, non si può prendere un uomo e condannarlo così come è stato fatto con me, senza dirgli di cosa lo si incolpi, e senza dargli la possibilità di difendersi. Orsù, parla, o per gli Dei...». Lo sguardo di Ailiss scese dal viso di Koriss alla mano di questi che teneva il pugnale dopodiché, con un movimento lento, gli voltò le spalle, mentre le labbra, chiuse in una fessura ostinata, facevano chiaramente capire il fermo intendimento di non voler sottostare ad alcuna forma di costrizione né fisica né morale. Allora l'uomo tendendo il braccio le porse il pugnale con queste parole:

«Prendi. È vero: per un momento ho pensato di farmi strada con la forza tra questi sotterranei. Volevo rivedere la luce del sole e così poter uscire da questa specie di incubo nel quale qualcuno degli Dei mi ha cacciato, non so per quale mia colpa. Ma ti giuro che non ho mai pensato di poter far del male a te o a chi ti è caro. Invece, da quanto hai detto, mi è parso di capire che sono accusato di aver cercato di uccidere tuo padre. Ti ho ridato il pugnale: se pensi veramente che io sia meritevole di morire... ebbene, uccidimi, perchè senza il tuo amore la vita per me non ha più alcun significato».

Guardando attentamente il volto dell'uomo amato, Ailiss lo scrutò a fondo cercando nei suoi occhi se vi fosse ombra di menzogna, ma lo sguardo che ne ricevette in risposta era limpido e fermo, tuttalpiù triste e scoraggiato. Spinta da un impulso improvviso la ragazza, riposta l'arma nella guaina, afferrò per le mani Koriss e, fattolo sedere sul giaciglio, si assise accanto a lui. Quindi, prima in tono distaccato, poi via via sempre più animatamente, cominciò a narrargli tutto ciò che era occorso a Rahza. E man mano che la narrazione procedeva, si rendeva conto sempre di più di come Koriss fosse all'oscuro di tutto quanto era successo. Sì, poteva anche darsi che fingesse, ma lo stupore del giovane nel sentire i vari risvolti della vicenda era talmente genuino, che Ailiss ben presto fu perfettamente convinta della totale estraneità del suo fidanzato agli eventi di cui era stato oggetto suo padre.

«Sono stata una pazza a poter pensare anche solo per un momento che tu avessi potuto concepire un piano del genere. Ed ancora sono stata ingiusta e crudele quando sono entrata qui nella tua cella accusandoti di crimini che

mai avresti commesso. Ma come potevo non credere a quanto mi aveva raccontato mio padre? Ora che sono qui e ti vedo, mi rendo perfettamente conto dell'assurdità di ciò che ti si addebita. Mi puoi perdonare?».

«Non pensiamoci più» rispose Koriss. «Piuttosto andiamo subito da tuo padre e vediamo di chiarire immediatamente questa faccenda».

La fronte di Ailiss si corrugò nuovamente:

«No Koriss, non è assolutamente possibile. Mio padre è del tutto convinto che tu sia colpevole e, né io, né tu, riusciremo a fargli cambiare idea, a meno di metterlo di fronte a delle prove inoppugnabili che attestino la tua totale estraneità a questi fatti. D'altro canto è necessario fare qualcosa, perché lui è fermamente deciso a farti giustiziare ed io, che non tolleravo il pensiero di vederti morto quando ti ritenevo colpevole, figurati se posso permettere una cosa simile ora che il mio cuore mi dice al di là di ogni dubbio che sei innocente. Perciò è necessario che tu fugga, e penso di avere un piano che credo possa riuscire».

Detto questo, la ragazza avvicinò la bocca all'orecchio di Koriss e gli parlò a lungo sottovoce. Quindi dopo avergli dato un bacio in fretta, si alzò e, portatasi vicino all'uscio della cella, vi batté due colpi poi, quando questa venne aperta, uscì velocemente senza voltarsi indietro.

Il giorno trascorse lentamente, e finalmente i suoi mille piccoli rumori, ovattati dalle profondità dei sotterranei, cedettero il posto al silenzio della notte. Koriss calcolò che dovevano essere passate circa tre ore da quando gli era stata portata la ciotola di brodaglia che costituiva il pasto serale, quando sentì nel corridoio antistante la cella, un colpo sordo seguito dal tonfo di qualcosa che cadeva. Alcuni istanti più tardi la porta si aprì, e nel riquadro si stagliò la figura di Ailiss accompagnata da una ragazza bruna, alta quanto lei, completamente equipaggiata di elmo, corpetto di cuoio e schinieri. Prevenendo la domanda di Koriss, Ailiss gli spiegò:

«Questa è Hira, la Comandante della mia Guardia. Abbiamo detto che eravamo venute a prenderti per condurti a Palazzo da mio padre poi, approfittando della sorpresa, abbiamo sopraffatto le guardie. Ora però aiutaci a legare questo qui, perchè il tempo vola».

Così dicendo, trascinò dentro il corpo del soldato che fino a poco prima era stato di guardia davanti alla cella, e che presentava sulla tempia destra una vasta ecchimosi blu. In men che non si dica, il malcapitato fu legato ed imbavagliato, quindi Ailiss, porta a Koriss una spada, si avviò rapidamente verso l'uscita dei sotterranei seguita dal fidanzato, mentre Hira chiudeva la marcia. Raggiunto il corpo di guardia, Koriss vide che vi erano altre quat-

tro guerriere della Guardia di Ailiss con le armi in pugno, mentre non si vedeva alcun uomo: con un cenno laconico una delle donne indicò a Hira una porta e spiegò:

«Li abbiamo chiusi là dentro».

Quindi si precipitarono fuori dall'edificio ove sostava un gruppo di una ventina di Amazzoni tutte in assetto di combattimento e qui, dopo che furono saliti sui cavalli che venivano loro porti, si allontanarono al galoppo.

Prima di montare in sella, Koriss aveva indossato un elmo simile a quello delle guerriere di Ailiss e si era messo al centro del gruppo. Perciò, quando arrivarono alle porte della città, gli uomini di guardia non notarono alcunché di inconsueto nel gruppo guidato dalla figlia del loro Signore, per cui si affrettarono ad aprire le porte ed a far passare le donne che, lanciatesi al galoppo, ben presto si persero nell'oscurità della notte.

L'alba del giorno seguente, trovò lo sparuto manipolo che, al trotto sostenuto, aveva ormai raggiunto la grande foresta di Ra'hal, foresta questa che si stendeva lungo tutto il confine meridionale del territorio del Clan della Tigre, per terminare dinanzi alle pianure di Kuntra. Koriss aveva voluto fare quel lungo giro datosi che ciò che era successo a Ferahaz era troppo strano perchè egli pensasse di poter fare ritorno a Roth. Qualcosa infatti gli diceva che Farn non doveva essere completamente all'oscuro di tutto quello che era accaduto ma, al momento, il Capo del Clan del Drago era in una posizione di netto vantaggio, per cui avrebbe costituito un vero e proprio azzardo il far ritorno da lui. Così, aveva pensato di fare un lungo giro e, attraverso le pianure di Kuntra, portarsi a Senrir, dove avrebbe potuto parlare a Kalmar col quale avrebbe cercato di venire a capo di questo mistero.

Ailiss cavalcava sola, e da un po’ di tempo non aveva più aperto bocca. Allora Koriss, spingendo la sua cavalcatura a fianco di quella di lei, le chiese:

«Come mai sei così pensierosa?».

«Stavo pensando a mio padre - rispose la ragazza - ed al dolore che proverà quando si accorgerà che ti ho aiutato a fuggire. Si sentirà tradito due volte. Lasciando la mia terra, so perfettamente che non potrò mai più farvi ritorno, perchè mio padre non mi perdonerà mai. Ma ormai ho fatto la mia scelta, per cui è inutile che mi abbandoni a malinconie o rimpianti. Vediamo piuttosto cosa ci riserba il destino». E così dicendo, diede di sprone al cavallo che fece un balzo in avanti allontanandosi al galoppo, subito seguito da Koriss e dalle Amazzoni.

La foresta si stendeva per molte arste davanti al gruppo dei fuggitivi. Una miriade di rumori inconsueti accompagnava il lento procedere dei cavalli tra gli alberi e le macchie di arbusti del sottobosco. Qua e là si ergevano dei massicci tronchi di aruman, alberi colossali che presentavano la curiosa caratteristica di essere formati da una base costituita da decine e decine di tronchi paralleli i quali, innalzandosi dal terreno per alcune derste, confluivano poi in alto in un unico tronco. Fra l'intrico dei rami una moltitudine di uccelli colorati nei modi più svariati, si levava in volo in un turbinio di piume e di grida, non appena Koriss e le sue compagne passavano loro vicino. Fra l'erba del terreno spiccavano poi dei grossi fiori dai petali vellutati, di colore azzurro e rosso carminio.

Ma non tutto era così idilliaco in quel quadro di flora lussureggiante: si poteva infatti cogliere nell'erba tra i fiori, il movimento sinuoso di grossi serpenti di colore giallo e verde i quali, con veloci e repentini spostamenti, si allontanavano dal sentiero che i cavalli stavano aprendo nella foresta. Ed ancora, al limite del campo visivo, grosse ombre furtive si muovevano lentamente, procedendo di pari passo col gruppo, mentre dei gelidi occhi inumani, di tanto in tanto, si volgevano verso coloro che si erano inoltrati nella foresta, per poi dileguarsi nel groviglio della vegetazione.

Koriss non si sentiva assolutamente tranquillo, e tra sé e sé pensava che forse sarebbe stato meglio passare per Roth piuttosto che trovarsi ora lì con Ailiss e le altre donne. Come tante altre parti della superficie di Vihr, la foresta dove si trovavano era una zona del tutto sconosciuta: infatti, essendo recintata su tre lati da catene montuose, non aveva al suo interno alcuna via di comunicazione ed inoltre, data la grande estensione, non si era mai pensato di esplorarla a fondo. Se a questi fattori si aggiungeva poi il pericolo delle bestie feroci che vi dimoravano, oltre l'immancabile serie di leggende più o meno fosche, è facile capire come mai non venisse fatta oggetto di escursioni o di gite di piacere da parte di alcuno.

Erano ormai trascorse alcune ore da quando il gruppo si era inoltrato nella foresta quando, d'improvviso, Koriss notò che intorno a loro si era fatto un gran silenzio. I rumori che avevano sin lì accompagnato il procedere dei cavalieri si erano taciuti, e sembrava che la foresta circostante trattenesse il respiro in attesa di qualcosa. Fattosi immediatamente guardingo, l'uomo ordinò ad Ailiss di fermarsi e, non appena si fu accertato che le Amazzoni, sguainate le spade, si erano disposte in formazione di combattimento attorno alla sua donna, si spinse in avanti per cercare di scoprire cosa stesse accadendo.

Non gli ci volle molto. Infatti, un centinaio di derste più avanti, la foresta si apriva in un ampio spazio nel cui centro si trovava un largo specchio d'acqua, che in quel momento era teatro di una scena raccapricciante. Tutt'intorno allo stagno infatti, si ergevano degli alberi di kyrii, e tali piante, di per sé del tutto innocue, erano state usate da una mente malvagia quali diabolici strumenti di morte.

Quegli alberi infatti, a differenza degli altri che traevano l'acqua dal terreno o l'assorbivano dalle foglie, presentavano la curiosa caratteristica di avere sulla sommità una grossa sfera spugnosa che, quando necessitavano del prezioso liquido, flettevano sino a farla immergere nell'acqua. Questa sfera poi, una volta impregnatasi, forniva quanto aveva assorbito a tutta la pianta. Proprio in funzione di questa loro peculiarità, i kyrii nascevano solo in prossimità di stagni, laghi, fiumi, o comunque specchi d'acqua, dove appunto potessero immergersi per acquisire il liquido che loro necessitava per la sopravvivenza. Orbene, da due di queste piante, al momento immerse nello stagno, pendevano i miseri resti di quelli che dovevano essere stati due corpi mentre, ad un terzo albero distante ancora circa due derste dalla superficie dell'acqua, era legata una Aiyl che, con gli occhi dilatati dallo spavento, guardava terrorizzata lo specchio sottostante dove diversi raiden - grossi lucertoloni anfibi e carnivori - compivano delle lente e sinuose giravolte, in attesa che la preda fosse a portata dei loro denti aguzzi.

Gli Ayil. Di questo popolo, le notizie che abbiamo sono frammentarie e mancano di completezza. Di ceppo umanoide, erano originari di Vihr e, come caratteristiche somatiche, presentavano una corporatura snella ed aggraziata, capelli neri ed occhi azzurri, uniti ad una statura abbastanza alta. Erano un popolo di volatori. Infatti sul dorso, in mezzo alle scapole, spuntavano due robuste ali che, aperte, misuravano circa quattro derste, e costituivano la loro caratteristica più appariscente. Ma la loro diversità non finiva qui. La credenza popolare voleva che fossero capaci di leggere il pensiero, e questo era avvalorato dal fatto che gli Ayil non rivolgevano la parola ad alcuno, né si sentivano parlare tra di loro.

D'altro canto è ben vero che i loro contatti con il resto della popolazione di Vihr erano limitati a degli incontri del tutto occasionali, datosi che quasi mai rompevano lo splendido isolamento che li racchiudeva sulle tre sommità gemelle della montagna di Kamshin ove aveva sede la loro città.

Città che peraltro era assolutamente inavvicinabile, a meno che non si potesse come loro volare, datosi che le pareti lisce e vertiginosamente al-

te, non permettevano ad alcuno che non avesse la possibilità di librarsi in aria, di potervi accedere.

Quando i Vihrel lasciarono il loro pianeta, gli Ayil chiesero a Kalmar di essere evacuati pure loro e, dopo che il Principe delle Aquile ebbe aderito alla loro richiesta, si fecero lasciare su un pianeta prefissato che indicarono al momento della loro partenza dal sistema natale.

Una volta sbarcati, mentre Kalmar con il resto dei Vihrel proseguiva la sua corsa negli spazi siderali, corsa che l'avrebbe poi portato a contattare i Kerai con tutto ciò che ne seguì, degli Ayil per secoli e secoli se ne perse ogni traccia, finché si verificò l'episodio di Altair di cui tratta ampiamente il Ciclo delle Gilde di quest'Opera.

Poi scomparvero nuovamente. Corre voce che gli Ayil fossero in contatto con i Guardiani Stellari, ma qui si cade nella leggenda. È assai più probabile o che il ceppo abbia subito un processo involutivo e si sia estinto, oppure che una qualche catastrofe abbia colpito il loro pianeta, decretando così l'estinzione della razza. L'unico dato di fatto in nostro possesso è che non ci rimangono elementi concreti concernenti questo popolo, salvo ciò che è stato tramandato da quanti con loro ebbero contatti.

Quella che si trovava legata al kyrii, in attesa di essere divorata viva dai raiden, era un magnifico esemplare di donna. La sottile veste di seta nera che la ricopriva, lasciandole nude le spalle e le gambe, rivelava la grazia delle forme armoniose, mentre gli occhi azzurro cielo spiccavano nel perfetto ovale del volto. Le piume delle sue ali avevano dei delicati colori cangianti che andavano dal topazio al rosso rubino, e Koriss se ne stupì, in quanto non aveva né mai visto, né mai sentito parlare, di simili tonalità. Invece, per quanto lui ne sapesse, tutti gli Ayil che era stato dato di vedere avevano sempre avuto le ali color grigio argento.

Tutte queste cose le captò in un attimo, in quanto l'appello pressante che lesse negli occhi della ragazza lo spinse ad agire con estrema velocità. Imbracciato l'arco che portava infilato nella sella, dopo aver preso accuratamente la mira, lasciò partire una freccia che con un sibilo andò a piantarsi nel corpo dell'albero poco sotto alla donna legata. Non appena il dardo fu giunto a segno l'albero, sentendosi attaccato, si rimise nuovamente in posizione eretta, in attesa che si dileguasse la minaccia che gli veniva portata dall'ignoto nemico, per potersi in seguito accingere nuovamente a bere.

Allontanato in tal modo il pericolo del raiden, Koriss scese svelto da cavallo quindi, inerpicatosi sul tronco del kyrii, tagliò le corde dalle quali era

avvinta l'Ayil e che, senza il suo intervento, ne avrebbero sicuramente causato la morte in maniera orrenda. Una volta libera, la ragazza non fece uso delle ali per scendere a terra ma, accettando l'aiuto che le veniva offerto, scese dall'albero sorretta dal suo salvatore. Quando ebbero toccato il suolo, si trovarono circondati da Ailiss e dalle altre Amazzoni le quali, vedendo protrarsi l'assenza di Koriss, erano venute alla sua ricerca.

Non appena Koriss ebbe rapidamente narrato quanto era avvenuto poco prima, presero posto tutti sotto il peristilio di un grosso albero di aruman e, dopo che Hira ebbe porto alla Ayil un pezzo di focaccia con del samher perchè si rifocillasse, si sedettero attorno a lei chiedendole di quali mai eventi fosse stata protagonista. Fu allora che la donna cominciò a parlare, ed il suono melodioso delle sue parole fu come il tintinnio di gocce d'acqua su un bicchiere di cristallo.

«Ti ringrazio, Koriss di Roth, e porgo il mio saluto anche a te ed alle tue compagne, Ailiss di Ferahaz. Gli Dei, nella loro imperscrutabile saggezza, hanno voluto essere misericordiosi con me guidando qui i vostri passi: peccato solo che non siate giunti un po’ prima, in tempo per salvare anche i miei due compagni».

Mentre pronunciava queste ultime parole, una nube di dolore le offuscò gli occhi, e il suo sguardo si volse ai due alberi di kyrii che, ormai sazi d'acqua, avevano ripreso la loro posizione normale, mentre solo pochi brandelli di vesti insanguinate, dopo essere scivolate lungo i tronchi fino a terra, rimanevano a testimoniare della scena cruenta che si era svolta prima in quel luogo. Con uno sforzo di volontà, la ragazza ricacciò indietro le lacrime che premevano per uscire e, rivoltasi nuovamente al cerchio delle sue ascoltatrici, iniziò a narrare quanto le era occorso.

Seppero così che si chiamava Rylla, e che era la figlia di Rev'lon, il Capo del Popolo Alato. Si trovava con due uomini che la scortavano a volare sopra la foresta di Ra'hal quando, vista sotto di sé la cupa magnificenza di un turrito castello, dimentica degli ammonimenti più volte impartitile dagli Anziani dello Stormo che proibivano a chiunque di atterrare in quella foresta, volle scendere per vedere più da vicino sia quella costruzione, sia chi l'abitava. Ma, con una certa sorpresa, una volta sugli spalti del castello, si rese conto che in giro, per quanto scrutasse, non si vedeva anima viva. D'altro canto, un accurato sondaggio mentale rivelò la totale assenza di pensieri di qualsiasi tipo per cui, perfettamente tranquilla, dopo essere scesa dagli spalti, varcò una porta che dal cortile interno immetteva nei quartieri veri e propri.

Percorso un corridoio di pietra grigia illuminato da torce infisse in supporti di ferro inchiodati ai muri, era giunta in una sala dalle pareti ricoperte di pesanti tende di velluto cremisi, con al centro un lungo tavolo di legno sul quale era stesa una tovaglia purpurea. Il colore rosso predominava in tutto l'ambiente: rossi infatti erano i cuscini che si trovavano sugli alti scranni che circondavano la tavola, e di pelle rossa erano ricoperti gli scudi che, ad intervalli regolari, erano appesi ai muri della sala. Degli alti calici di cristallo poggianti su steli sottilissimi erano disposti dinanzi a piatti d'argento cesellato, e sempre d'argento sbalzato erano fatte anche le posate che si trovavano sulla tavola imbandita. Gli scranni che attendevano i commensali erano tredici: sei per parte ed uno a capo della tavola, ma in giro non c'era nessuno.

Rylla, guardandosi attorno, provò una sensazione di sgomento che non riuscì a definire, e si era voltata per far ritorno sui propri passi quando; dalla parte opposta a quella da dove era entrata, le tende si sollevarono lasciando apparire una porta aperta, dalla quale fecero il loro ingresso nella sala un gruppo di individui.

Portavano tutti delle maglie d'acciaio, sopra le quali indossavano delle tuniche scarlatte con sul petto disegnata una testa di lupo, la stessa testa di lupo che svettava sulla sommità degli strani elmi che indossavano. Tali elmi infatti, che nella parte posteriore scendevano sino a coprire la nuca, nella parte anteriore chiudevano completamente il viso sino all'altezza del naso, lasciando liberi la bocca e il mento. Due sole fessure poste in corrispondenza degli occhi permettevano di vedere, e non vi era alcuna cerniera o giuntura visibile che permettesse a chi li portava di sfilarli.

Rylla provò a sondare mentalmente i nuovi arrivati, ma grande fu il suo stupore quando si accorse che dalle loro menti non perveniva alcun pensiero. Era una strana esperienza totalmente nuova: infatti non percepiva neppure degli schermi mentali; era semplicemente come se quegli uomini fossero totalmente privi di processi intellettivi.

Spaventata, si voltò per fuggire ma, come scaturiti dal nulla, anche al limite del corridoio che aveva poco prima percorso, apparvero delle figure di guerrieri del tutto simili ai primi. Poi, mentre alcuni bloccavano l'uscita, gli altri si andarono a porre intorno alla stanza, fermandosi in piedi uno sotto ognuno degli scudi appesi ai muri.

Non appena questa sorta di rituale fu compiuto, i primi arrivati, in perfetto silenzio, presero posto sulle tredici sedie disposte attorno alla tavola quindi, con sincronia perfetta, i volti coperti d'acciaio si volsero in direzio-

ne della ragazza. L'esame durò alcuni minuti poi, con sommo stupore degli Ayil, i guerrieri rivolsero la loro attenzione al desco e cominciarono a mangiare.

Il pasto cui assistette Rylla fu, se possibile, ancora più strano degli eventi che si erano sino a quel momento verificati nella sala: infatti, non solo si svolse nel silenzio più assoluto e senza che i guerrieri si levassero l'elmo per mangiare ma, se gli sconosciuti non avessero eseguito dei movimenti con le posate per portare il cibo ed i calici alla bocca, sì sarebbero tranquillamente potuti ritenere delle armature vuote poste in quella sala come ornamento.

Finito il pranzo, i misteriosi guerrieri si alzarono poi, mentre dodici di loro si allontanavano per la strada dalla quale erano venuti, colui che sedeva a capotavola fece un breve gesto con la mano destra. In un attimo, Rylla si sentì afferrare da due robuste braccia per cui, voltatasi, vide che uno dei guerrieri situati perimetralmente alla sala le si era avvicinato in silenzio ed ora la teneva saldamente, mentre i suoi due compagni erano stati anch'essi afferrati da alcuni altri di quegli strani abitanti del castello.

Mentre veniva condotta via, si pentì amaramente di non aver dato ascolto a quanto le era stato ordinato dai suoi Anziani, ma non ebbe molto tempo per poter recriminare in quanto, dopo poco, si trovò chiusa in una stanza sontuosamente addobbata, con al centro un monumentale letto con baldacchino, sempre del solito colore rosso.

Il guerriero che l'aveva condotta sin lì, l'aveva ora lasciata sola e si era allontanato chiudendosi la porta alle spalle per cui Rylla, con una certa apprensione, si guardò intorno per rendersi conto di dove fosse. Per prima cosa corse alla finestra ma, spostate le tende che la ricoprivano, vide che quella via d'uscita era chiusa da robuste inferriate murate nella pietra. Dopo aver esaminato attentamente tutta la stanza, si accorse che, oltre la porta dalla quale era entrata poco prima, non vi erano altre aperture, per cui si sedette su uno sgabello posto vicino ad un tavolo in un angolo, e si accinse ad aspettare con pazienza.

Il sole aveva ormai percorso tutto l'arco del cielo e la notte già protendeva le prime ombre sugli alti torrioni del castello, ma nulla di nuovo si era verificato. La ragazza aveva i nervi a fior di pelle, e cercava disperatamente di captare un qualche movimento o rumore che stessero a significare la presenza di un essere vivente. Invano. Il silenzio più assoluto regnava dappertutto e, se lei stessa non avesse visto con i propri occhi il gran numero di persone presenti nella sala, avrebbe sicuramente giurato che il castello

fosse completamente deserto. Aveva anche tentato più volte di mettersi in comunicazione telepatica con i due Ayil che erano stati catturati con lei ma, da quando era penetrata in quel castello, il più assoluto vuoto mentale le si era creato intorno: sembrava che persino i suoi due compagni avessero cessato di esistere.

Vinta dalla stanchezza e dalla tensione nervosa, si era coricata sul grande letto poi, senza accorgersene, era scivolata nel sonno. D'improvviso percepì che qualcosa nell'atmosfera della stanza era mutata: aperti infatti gli occhi, vide in piedi, immobile, uno di quei misteriosi guerrieri. Questi con una freddezza che aveva dell'inumano, si chinò e, tenendola ferma per le spalle, cercò di possederla: con un colpo di reni Rylla riuscì a divincolarsi, respingendo lontano dal letto l'assalitore il quale, senza cercare di ripetere il tentativo, dopo averla guardata da dietro la celata dell'elmo, si voltò ed uscì dalla stanza.

Non molto tempo dopo, era stata prelevata da due guerrieri e condotta sulla riva dello stagno ove era stata trovata da Koriss. Lì aveva ritrovato i suoi due sventurati compagni i quali, legati ai tronchi di due kyrii, stavano lentamente avvicinandosi all'acqua e, come loro era stata anche lei legata ad un altro di quegli alberi. A quel punto, i guerrieri che l'avevano condotta si erano allontanati, e lei aveva dovuto assistere al lento supplizio dei due Ayil. Quando poi era ormai convinta di dover fare la loro stessa fine, aveva percepito l'avvicinarsi di Koriss e, fortunatamente per lei, la vicenda si era conclusa senza ulteriore spargimento di sangue.

L'eco delle ultime parole della ragazza si era appena spento quando, con un forte battito di ali, una cinquantina di Ayil presero terra vicino al gruppo. Li guidava un uomo le cui ali avevano gli stessi colori di quelle di Rylla, e proprio verso quest'ultima si diresse, stringendola tra le braccia e baciandole i capelli. Quindi, rivolgendosi a Koriss, gli disse con voce nella quale vibravano la gioia ed il sollievo:

«Tu hai salvato mia figlia, ed io ho contratto un Debito di Vita con te. Avevamo sentito l'appello che ci aveva inviato Rylla quando era stata legata all'albero, ma non saremmo mai giunti in tempo per salvarla. Gli Dei hanno invece voluto che tu fossi vicino, e potessi restituirla a suo padre ed al suo popolo, preservandola da una morte orribile.

«So che ti stai recando a Senrir per parlare con Kalmar, ma lui non è più là. Si è addentrato nel deserto di Merath per cui, se desideri veramente raggiungerlo, dovrai seguirlo in quella landa desolata. Ad ogni modo gli Ayil - ed io soprattutto - ti siamo veramente grati. Prendi quest'anello che

ti dono: da questo momento servirà per te e per i tuoi discendenti, a dimostrare che un vincolo di fratellanza ti lega al Popolo Alato. Se un giorno ti troverai ad aver bisogno di aiuto, e vicino ci sarà uno di noi, mostragli l'anello: lui capirà.

«Ma ora avviati, e poni la maggior distanza possibile tra te ed il castello dei Rossi Compagni della Morte, perchè grande è il loro potere, ed immenso il pericolo che si corre a star loro vicino. Noi ti seguiremo dall'alto finché non avrai raggiunto il margine della foresta di Ra'hal».

Così dicendo Rev'lon si alzo in volo, subito seguito da Rylla e dagli altri Ayil poi, lentamente, si spiegarono nel cielo in formazione a cuneo, procedendo parallelamente a Koriss e ad Ailiss che, con le Amazzoni, avevano ripreso la loro cavalcata all'interno della foresta. Opportunamente guidati dagli Alati, verso l'imbrunire raggiunsero le ultime propaggini della foresta e, quando Kora e Tlika si levarono alte nel cielo, le pianure di Kuntra erano state raggiunte.

L'origine dei Rossi Compagni della Morte va fatta risalire al periodo protostorico di Vihr e, per rimanere in tema con quanto è oggetto della narrazione di questo libro, proprio al periodo immediatamente antecedente al regno di Klein.

Le leggende infatti, ci hanno tramandato delle notizie peraltro confortate da alcuni documenti rinvenuti sul quarto pianeta del sistema di Beta Syrenis - relative ad un esperimento che un brillante scienziato di Vihr, di nome Mordor, aveva tentato su alcuni robot bionici.

Questo scienziato, che aveva dedicato tutta la sua vita allo studio della bionica e della positronica, al culmine dei suoi studi era arrivato ad inventare un tipo di robot altamente perfezionato che avrebbe dovuto servire principalmente per l'esplorazione spaziale e la guida delle astronavi. Questi robot bionici avevano le sembianze perfettamente eguali a quelle degli uomini per cui, onde evitare qualsiasi possibile equivoco, Mordor aveva loro posto sul viso e sulla testa degli speciali caschi di metallo impossibili a togliersi che servissero a distinguerli dalle persone in carne e ossa.

E la riuscita di questi robot era stata superiore a qualsiasi aspettativa. Infatti oltre ad essere dotati di una forza e di una intelligenza assolutamente al di sopra della norma, erano praticamente indistruttibili e rispondenti sin nel più piccolo dettaglio ai compiti per i quali venivano di volta in volta programmati. Anzi, datosi che per la maggior parte venivano impiegati nei lunghi voli spaziali quali piloti ed elementi da sbarco delle

spedizioni esplorative, onde consentire un maggior affiatamento con i Virhel che facevano parte di queste spedizioni, venne immesso nei loro circuiti anche un sistema capace di simulare dei sentimenti elementari.

Dopo la caduta della civiltà su Vihr a seguito dell'invasione delle astronavi nere provenienti dalla Nebulosa della Vergine, questi robot andarono tutti distrutti: tutti ad eccezione di un gruppo che, pronto per essere messo in funzione, non era ancora stato programmato specificatamente. Venuti a mancare i tecnici addetti alla programmazione, i robot bionici, a seguito di un bombardamento nucleare sferrato sulla città nei cui laboratori si trovavano immagazzinati, avevano avuto i circuiti danneggiati dalle scariche elettriche scaturite dalla distruzione degli apparati cui erano collegati. In conseguenza di questo fatto, i delicati meccanismi di controllo erano stati completamente alterati, e i robot usciti dal magazzino semidistrutto si erano divisi in due gruppi.

Di questi gruppi il primo, composto da un centinaio di unità, era dapprima andato vagando per la superficie del pianeta in rovina, poi trascorsi parecchi anni, a seguito di chissà quali deviazioni dei circuiti cerebrali, si era isolato all'interno della foresta di Ra'hal, dove appunto aveva creato quella comunità che veniva dai contemporanei di Koriss chiamata dei Rossi Compagni della Morte.

L'altro gruppo invece, molto più numeroso, nei giorni in cui la superficie del pianeta veniva sottoposta ai bombardamenti, mentre la civiltà dei Virhel agonizzava sotto i colpi portati dai neri invasori, aveva trovato in un hangar sotterraneo uno squadrone di astronavi ancora intatte e allora, spinto da chissà quale impulso, aveva preso la via dello spazio.

Gli assedianti che circondavano Vihr avevano permesso la loro fuga probabilmente in funzione del fatto che ai controlli effettuati le astronavi erano risultate prive di esseri viventi e quindi i robot, una volta allontanatisi dal luogo del conflitto, dopo lunghe peregrinazioni senza meta alcuna nelle profondità dello spazio, erano finalmente approdati sul quarto pianeta del sistema di Beta Syrenis ove avevano deciso di fissare la loro dimora definitiva.

Qui erano rimasti relativamente isolati dal contesto della Galassia sino all'anno 9841 E.G. quando, scoperti dalle astronavi dei Leiden, erano stati da questi ultimi prima recuperati, e poi impiegati contro i discendenti dei loro antichi creatori, in quel conflitto che va noto sotto il nome di Guerra di Rigel.

Comunque, degli avvenimenti dei quali furono protagonisti, tratta speci-

ficatamente il 13° Volume di questa Storia Galattica, cui rimandiamo i lettori per ogni più dettagliata ed approfondita notizia al riguardo.

VIII.
I GUARDIANI STELLARI

Un vento impetuoso turbinava tra le dune, sollevando dei mulinelli di sabbia che penetravano tra le vesti dei cavalieri e rendevano difficile la respirazione sia degli uomini che dei cavalli. I lunghi mantelli non riuscivano a frenare quelle minuscole particelle le quali, quasi dotate di una pervicacia maligna, trovavano mille vie per arrivare a contatto del corpo, causando un senso di disagio che, unito alla scarsa visibilità ed all'arsura che stringeva la gola, rendeva insopportabile il lento procedere del gruppo. Oltre il sibilo del vento, non un rumore accompagnava il faticoso cammino della colonna: tra i piedi dei cavalli, rotolavano impazziti alcuni piccoli cespugli di rijs i quali, strappati dalla tormenta, sembravano folletti che si divertissero a creare complicati giochi di volteggi ed acrobazie tra l'aria ed il suolo. Il sole un pallido disco rosso tra il turbinio della sabbia, era già sorto e calato per tre volte all'arco dell'orizzonte da quando Kalmar e i suoi uomini erano penetrati nel deserto di Merath e, neppure per un attimo in quei tre giorni, la tempesta di vento aveva loro concesso un momento di tregua.

Mentre Kalmar procedeva, chino sul collo del suo cavallo per offrire meno resistenza alla sabbia ed al vento, gli parve, ancora una volta, di cogliere con la coda dell'occhio una massa in rapido movimento tra le dune, quasi al limite del suo campo visivo. Questa volta era quasi certo di aver intravisto qualcosa, e la sensazione di essere spiato, che aveva ormai costante dall'inizio del giro precedente, si fece più forte che mai.

La situazione non era certo delle più felici: si era inoltrato in un deserto di cui nessuno su Vihr conosceva l'esatta dimensione; le scorte d'acqua scemavano, di giorno in giorno, molto più rapidamente di quanto lui avesse previsto; la meta, abbastanza fantomatica, poteva essere dietro la prossima duna o mille arste più avanti; ed infine, quel maledetto deserto, ora sembrava racchiudere anche delle forme di vita che non parevano molto ben intenzionate nei confronti degli uomini di Senrir. D'altro canto nessuno mai, prima d'allora, era entrato nel deserto di Merath e ne era potuto uscire vivo per raccontare quali esperienze vi avesse incontrato. Klein poi, taceva. Sembrava che il Grande Re provasse una sorta di ironico divertimento ogniqualvolta si presentavano delle difficoltà, ed infatti a Kalmar

parve di sentire, nel profondo della mente, una sommessa risata: ma forse era solo frutto dei suoi nervi allo scoperto.

Con rabbia scacciò questi pensieri, e spronò il cavallo per portarsi oltre una cresta di dune che sorgeva sul davanti a circa una arsta di distanza. Raggiunta la base delle dune e constatato che il cavallo affondava nella sabbia, onde non affaticarlo eccessivamente, smontò di sella poi, tenendo l'animale per le briglie, si portò sin sulla sommità. Il panorama che si prospettava dinanzi ai suoi occhi, era desolatamente uguale a quello che ormai era abituato a vedere da tre giorni: sabbia, sabbia e poi ancora sabbia. Voltatosi indietro sconsolato, si rese conto di essersi notevolmente distanziato dai suoi uomini che venivano avanti in lenta processione, dentro un canalone che si snodava tra le due file di colline di sabbia e che offriva un relativo riparo all'imperversare del vento.

Mentre così era intento a rimirare la loro faticosa avanzata, vide d'un tratto che la sommità delle dune sovrastanti il canalone si animava di una moltitudine di esseri i quali, velocissimi, si precipitarono sui suoi uomini sbalzandoli di sella e catturandoli. L'attacco era stato talmente improvviso che, prima di poter realizzare appieno quanto era accaduto, Kalmar si accorse che non vi erano più combattenti: infatti i suoi erano stati sopraffatti ed ora, a piedi, ma ben sorvegliati da quelli che li avevano catturati, si stavano avviando in una direzione trasversale a quella che avevano sin lì seguito.

Stava per balzare a cavallo e precipitarsi in loro soccorso quando, secca come lo schiocco di una frusta, gli risuonò nella mente la voce di Klein.

«Fermati sciocco. Dove vuoi andare? Sono troppi anche per il tuo valore, e poi è meglio seguirli fin dove son diretti. Là perlomeno sarà possibile bere e mangiare, cosa di cui tutti avete molto bisogno. Una volta giunti, vedremo quale sarà la cosa migliore da farsi».

«O tu, il più dannato degli uomini - ringhiò Kalmar - ma non vedi in quale continua catena di disgrazie mi stai trascinando? Prima il Drago di Ferro che è costato la vita a due mie valorosi guerrieri; poi la Laguna Nera, e adesso questa nuova sciagura. È mai possibile che da quando ti ho incontrato, tutto ciò che vi è al mondo di più assurdo debba pendere sul mio capo? Ma ti avverto: non tollererò che altri miei uomini debbano perdere la vita per le tue fantastiche mire. Prega solo che ciò non si verifichi perchè, in caso contrario, sarebbe la tua fine a costo di dovermi uccidere da me stesso».

Non appena Kalmar ebbe finito di pronunciare queste parole, una nube

nera gli offuscò la vista e un dolore atroce gli serrò le tempie facendolo cadere in ginocchio, mentre la voce irata di Klein gli squassava la mente:

«Miserabile, piccolo mortale! Con quale ardire osi tu parlare così a Klein, il Re dei Re! Il tuo stupido cervello, non può assolutamente capire quale privilegio ti abbia riservato scegliendo il tuo corpo, per farne il mezzo che salverà te e tutta la tua razza. Ed osi parlarmi così? Sappi che, anche se tutti i tuoi dovessero morire e tu con essi, se ciò dovesse in qualche modo servire a raggiungere lo scopo che mi prefiggo, bene ti dico che il prezzo sarebbe assai esiguo in confronto a quello che il tuo popolo otterrebbe. Perciò, smettila una volta per tutte, di pensare con quel tuo metro ristretto e meschino, e non osare mai più interferire con i disegni di uno che è talmente più grande di te, di quanto lo può essere un Dio».

Detto questo, lo lasciò prostrato in terra, mentre il dolore e l'umiliazione subita si mescolavano, lasciandogli in bocca un sapore più amaro della sabbia che continuava a turbinare instancabile.

Dopo alcuni istanti Kalmar, umiliato delle sferzanti parole di Klein, si raddrizzò e, salito a cavallo, si mise in cammino tra le dune, cercando di seguire la direzione presa da coloro che avevano catturato i suoi uomini. Nel frattempo, si era anche reso conto di come la battaglia si fosse svolta in modo totalmente incruento. Infatti nessun cadavere era rimasto sul terreno, e questo stava a significare che la repentinità con cui si era svolto l'assalto, unita all'estrema agilità di quegli esseri da lui intravisti da lontano, avevano formato un insieme tale da impedire una qualsiasi possibilità di reazione da parte dei suoi, peraltro immersi in un ambiente, quale quello del deserto di Merath, loro totalmente inusuale e, perdipiù, stanchi per la lunga marcia.

Riandando con la mente alle fasi dell'attacco di cui era stato spettatore, si soffermò a pensare alle caratteristiche fisiche di quegli abitanti del deserto, e si rammaricò di non averli potuti vedere bene data la grande distanza e i mantelli che li ricoprivano. Tuttavia, pur non avendoli visti da vicino, si trovò a pensare che qualche cosa nelle loro movenze gli aveva dato un'impressione di stranezza che lo portava a catalogare quegli esseri come non rispondenti al metro dei normali esseri umani.

Accantonato comunque per il momento il problema relativo al loro aspetto, si diede ad esaminare con attenzione il terreno che gli si stendeva dinanzi e vide, in mezzo al deserto, un promontorio di roccia che si ergeva verso il cielo per un centinaio di metri. Alla base del promontorio scorse una grossa e scura apertura, davanti alla quale stazionava un gruppo di

quegli strani abitanti del deserto: evidentemente costituivano il corpo di guardia, e quello era di certo l'ingresso che immetteva nel luogo ove dovevano trovarsi le loro dimore.

Esclusa la possibilità di poter penetrare facendosi strada con la forza in mezzo a quel folto gruppo di sentinelle, Kalmar si mise a pensare come poter eludere la sorveglianza. Dopo una breve riflessione, decise di aggirare il promontorio per arrampicarsi dalla parte posteriore e vedere così di trovare una qualche apertura che gli consentisse di penetrare all'interno. Fatto quindi adagiare sulla sabbia il cavallo, s'incamminò descrivendo un largo giro fra le dune, e stava per dirigersi verso la parte posteriore della montagna, quand'ecco che sentì il terreno franargli sotto i piedi. Nel volgere di un breve istante, una marea di sabbia lo sommerse togliendogli la vista ed il respiro, facendolo al contempo sprofondare privo di sensi, in un'apertura che si era spalancata sotto di lui.

Dopo un certo periodo di tempo, riprese conoscenza e, aperti gli occhi, la prima cosa di cui si accorse fu il silenzio assoluto che faceva da contrasto al sibilare del vento del deserto che, sino a poco prima, gli aveva turbinato nelle orecchie. Vedere, non vedeva nulla, datosi che si trovava immerso in un buio totale, né percepiva intorno a sé alcun odore. Sentiva solo, vicino e sotto al corpo, della sabbia: doveva essere quella precipitata con lui, che aveva contribuito ad attutirgli la caduta.

Pensando di trovarsi in qualche grotta naturale, fece qualche passo incerto brancolando nel buio poi, ricordandosi di avere in tasca un acciarino, lo prese e, di lì a poco, una fievole luce illuminò l'ambiente circostante. Con suo sommo stupore, si accorse di non trovarsi in una grotta, come aveva pensato, ma tutt'intorno vide luccicare debolmente delle pareti di metallo, così come di metallo era anche la volta del luogo ove era caduto: volta nella quale si apriva una sezione quadrata, da dove era precipitata la sabbia che lo aveva trascinato là sotto.

Aguzzando lo sguardo verso l'apertura nel soffitto, intravide, - molto in alto - uno specchio di cielo nel quale brillavano alcune stelle, e questo gli fece capire di essere rimasto senza conoscenza per diverse ore. Di raggiungere l'apertura nel soffitto nemmeno a parlarne, data l'altezza alla quale si trovava e la totale mancanza di appigli per poter salire per cui, rimuginando tra sé il modo di uscire di lì, volse lo sguardo intorno, accorgendosi solo allora che i due lati opposti delle pareti presentavano ognuno una porta chiusa.

Avvicinatosi ad una di esse, provò a premere un pulsante che si trovava

sullo stipite di sinistra all'altezza della sua spalla e la porta, scivolata silenziosamente su dei binari, gli rivelò un lungo corridoio illuminato da una fredda luce azzurra. Spento l'acciarino, Kalmar s'incamminò lungo il corridoio che gli si era aperto davanti al termine del quale, dopo aver oltrepassato sempre col sistema della precedente un'altra porta, si trovò in un vasto ambiente pieno di strani macchinari, quali lui non aveva mai visto. Si accorse comunque che gli stessi dovevano esplicare una qualche funzione, in quanto diverse luci di vario colore, si accendevano e si spegnevano qua e là sui differenti pannelli. Inoltre, tutto un lato della vasta sala era pieno fino al soffitto di schermi rettangolari, ognuno dei quali presentava una scena diversa in continuo movimento.

Incuriosito, si avvicinò e vide che, mentre alcuni riflettevano degli scorci di territori che lui non conosceva, altri gli erano familiari, ma fece addirittura un balzo per la sorpresa, quando vide apparire all'interno di un visore l'immagine di Asra che si aggirava tra le sale del suo castello.

Un altro schermo situato un poco più in basso, presentava una vasta grotta illuminata da torce, in un angolo della quale vide ammassati tutti i suoi guerrieri, attentamente sorvegliati dagli abitanti del deserto.

Proprio allora, la scena su quest'ultimo schermo mutò, ponendo in primo piano uno di quegli strani guardiani e, finalmente, Kalmar poté vedere da vicino quali erano le loro fattezze.

Alti e snelli, erano però forniti di possenti muscolature ben visibili sotto la pelle, e si muovevano con agilità felina in perfetto silenzio. Ma quello che balzava subito agli occhi, era proprio la loro pelle, che sembrava essere perfettamente eguale a quella gialla e ruvida dei grejis, una sorta di animali del deserto simili a grossi lucertoloni, il cui morso era mortale. Altra cosa che colpiva, erano le palpebre nittitanti, ossia delle membrane lattiginose e trasparenti, che calavano tra le palpebre e le pupille, onde proteggere gli occhi dai granelli di sabbia vorticanti nel vento del deserto. Quest'ultima caratteristica, dava a quegli esseri un che di inumano, e Kalmar provò involontariamente un brivido, quando uno di loro, con le palpebre nittitanti abbassate, si voltò a guardare direttamente verso lo schermo. Però quello che dava maggiormente la misura dell'alienità dell'individuo che stava fissando in quel momento, era proprio il fatto che fosse così simile agli uomini ed al contempo così diverso.

Mentre era assorto nella contemplazione della scena che si stava verificando nella caverna, percepì ad un tratto la sensazione che qualcosa fosse mutato nell'ambiente in cui si trovava. Voltatosi lentamente con tutto il

corpo in tensione, vide che dal lato opposto della vasta sala in cui era penetrato, seduto dietro ad una scrivania di lucido metallo, un uomo lo guardava sorridendo bonariamente. Dopo un breve istante quest'ultimo si alzò, e così Kalmar ebbe modo di scrutarlo da cima a fondo.

Il nuovo arrivato era alto più della media degli abitanti di Vihr, di struttura agile e nello stesso tempo possente. Aveva dei capelli rossi tagliati molto corti, e gli occhi erano di un azzurro intenso. Vestiva una stranissima tuta elastica, del colore dell'argento, che lo fasciava tutto aderendogli al corpo. Un paio di corti stivali neri ed una cintura nera, dalla quale pendeva una fondina pure nera, completavano l'abbigliamento. L'uomo poi portava, disegnato sul petto, un grosso cerchio nero pieno di stelle d'argento, e su questo insieme spiccava una G, anch'essa d'argento. Kalmar era del tutto sicuro di non aver mai visto alcuno così vestito in tutto Vihr.

Mentre si chiedeva quali intenzioni potesse nutrire nei suoi riguardi il nuovo venuto, dal quale suo malgrado si sentiva tenuto in soggezione, si accorse che lo stesso gli stava rivolgendo la parola:

«Nobile Kalmar, a nome mio e dei miei fratelli, ti do il benvenuto in questa nostra dimora. Non so ancora per quali circostanze tu ti trovi ora in questa sala, e ti sarei grato se volessi illuminarmi in proposito. Ma ciò per il momento non è molto importante; intanto siediti, e discutiamo un po'».

Mentre ascoltava queste cortesi parole, Kalmar percepì ad un tratto, che una forza estranea cercava di penetrargli la mente. Contemporaneamente sentì un afflato di energia che lo pervadeva, e fu immediatamente sicuro di essere riuscito a respingere il tentativo d'intrusione. Poi, mentre si sedeva per rilassarsi un poco dopo la tensione nervosa delle ultime ore, rimase sbalordito nell'udire una voce che echeggiava nell'aria, senza che se ne vedesse il proprietario. Contemporaneamente, con un secco clangore metallico, tutte le aperture della sala si chiusero. Infine vide che, intorno all'uomo dai capelli rossi, si era creato un pulviscolo di colore blu. Colpito da tutti questi fenomeni appena verificatisi, si accorse che il suo interlocutore stava ora parlando con la voce senza corpo, per cui si accinse ad ascoltare quanto veniva detto.

«Val-Arn, tu sai che, da quando sei entrato nella Sala Dati, ti sto costantemente tenendo sotto controllo, così come faccio anche per il nostro ospite. Se sono scattate tutte le misure di sicurezza, è perchè il computer principale ha localizzato un pericolo immediato».

«Ma quale mai pericolo mi può venir portato da parte di un qualsiasi abitante di Vihr, che io non sia in grado di neutralizzare?» rispose l'uomo

che era stato chiamato col nome di Val-Arn.

«L'evento si è verificato non appena hai tentato di sondarlo mentalmente, - proseguì la voce - Infatti il suo Q.I. che sino a quel momento era di 180, è improvvisamente balzato a 1200, ed è logico che di fronte ad un Q.I. di quella portata, il computer abbia perso tutte le precauzioni. Anzi mi dimenticavo di dirti che tutta la Sala è isolata magneticamente».

«Un Q.I. di 1200? Ma tu scherzi. Oppure ci sarà stato uno sbaglio negli strumenti! È vero che ho trovato una resistenza inaspettata, ma che uno degli abitanti di questo pianeta possa avere un quoziente di 1200, beh, è una cosa del tutto assurda».

«Ti assicuro Val-Arn, che non c'è nulla di sbagliato negli strumenti e, a scanso di guai, ti consiglio di uscire dalla Sala e di raggiungermi qui».

«Non credo ci sia bisogno che mi allontani. Il campo protettivo che mi circonda è assolutamente impenetrabile, per cui non ho alcunché da temere. Proverò nuovamente a sondarlo, e vediamo cosa succede». Così dicendo Val-Arn concentrò il suo sguardo su Kalmar, che sentì come una lama di fuoco che gli premeva contro il cervello quindi, prima di perdere i sensi per un dolore insopportabile, udì la propria voce dire:

«Basta. Non distruggetelo, parlerò».

Quando rinvenne, la prima cosa di cui si accorse, fu un sordo dolore alle tempie, comunque sopportabile. Poi, girando gli occhi intorno, vide di essere coricato su un letto in una stanza bianca, piena anch'essa di apparati che, in un modo o nell'altro, erano collegati al letto sul quale si trovava disteso. Allargando ancora un po’ il proprio campo visivo, i suoi occhi poterono spaziare sino all'estremità del letto dove, in piedi, si trovavano due persone. Uno era l'uomo con i capelli rossi, Val-Arn, mentre l'altro, vestito allo stesso modo, aveva tutti i capelli bianchi ed era molto più anziano.

Con difficoltà Kalmar mosse le labbra e chiese:

«Ma voi chi siete?».

«Bevi prima questo», gli rispose Val-Arn. «Vedrai che starai subito meglio».

Kalmar obbedì e, levatosi a sedere, bevve il contenuto del bicchiere che gli era stato porto. Subito una sensazione di vigore lo pervase, facendogli al contempo cessare quel martellio nella testa, che lo perseguitava dal momento del risveglio. Rimase quindi fermo, in attesa che i suoi due interlocutori proseguissero nel discorso.

«Tu vuoi sapere chi siamo, ed io te lo dirò, anche perchè ritengo che il saperlo, non porti alcun danno né a noi, né a te. Siamo Guardiani Stellari e,

questo che tu vedi al mio fianco, è un Capo Guardiano».

Poi continuò:

«Sappiamo tutto di te, e già eravamo a conoscenza della catastrofe planetaria che sta per abbattersi sul tuo pianeta. Tutti i fenomeni che hai potuto osservare sulla superficie di Vihr, sono dovuti all'approssimarsi di un pianeta vagabondo, scagliato fuori dalla sua orbita più di mille anni fa dall'esplosione del suo sole trasformatosi in Nova. Siamo inoltre a conoscenza dei tuoi rapporti con Klein ed anzi, ora che gli abbiamo parlato, non solo abbiamo in parte chiarito il mistero del Tempio di Uss, che da moltissimi anni ci aveva costretto a mantenere una base di osservazione sul tuo pianeta, ma possiamo anche lasciarti andare a cuor leggero, in quanto siamo sicuri che riuscirai a portare in salvo la tua gente».

Guardiani Stellari.

Tutto ciò che li riguarda, sfuma in un alone di mistero e di leggenda. In anni e anni di ricerche storiche da noi effettuate, non siamo mai riusciti ad avere la certezza che siano mai esistiti, o che abbiano avuto un inizio o una fine. Comunque dopo aver raccolto qua e là nelle Galassie, vari frammenti delle molte storie che li riguardano, siamo riusciti a formarci un quadro abbastanza approssimativo di ciò che costoro avrebbero dovuto essere.

Sembra che il loro popolo abbia avuto origine, in epoca molto antecedente al periodo compreso in questa Storia Galattica, su un piccolo pianeta sito in posizione periferica rispetto al centro delle Galassie attualmente conosciute. Dopo alcuni millenni di evoluzione planetaria, questi uomini si erano lanciati alla conquista delle stelle. Favoriti, in quell'epoca antichissima, dalla quasi inesistente proiezione spaziale da parte di abitanti di altri sistemi planetari, in poco tempo fondarono un Impero Stellare che, si narra, fosse immenso.

A questo periodo di espansione seguì un'epoca d'oro, nella quale tutto lo spazio sotto il loro dominio conobbe un livello che, ancor oggi, si favoleggia come mitico.

Poi un brusco arresto. Sembra che un popolo di guerrieri venuto da un altro Universo, si fosse scontrato duramente con la loro civiltà, e si ritiene che questo conflitto si sia trascinato attraverso innumerevoli sistemi planetari, per circa mille anni. Verso la fine del conflitto, quando ormai le due parti erano quasi esauste per il lungo sforzo bellico, sembra fosse avvenuta una mutazione genetica naturale tra quella gente che, molto tempo

prima, era partita da quel piccolo pianeta periferico alla conquista delle stelle.

Questa mutazione si sarebbe estrinsecata in poteri paranormali quali la telepatia, la telecinesi, la levitazione, la precognizione e diversi altri. In forza di tali poteri, la guerra con gli invasori sarebbe stata ben presto conclusa, con la totale disfatta di questi ultimi ed il loro allontanamento dalle nostre Galassie. In poche generazioni poi, tutti i membri di quella razza avrebbero acquisito quelle facoltà paranormali: a dirla in breve, sarebbe sorta una vera e propria razza di superuomini.

Verrebbe logico a questo punto, pensare ad una facile campagna di conquista di tutto l'universo conosciuto da parte di quella superrazza. Invece quegli esseri, dopo essersi dedicati ad uno studio introspettivo dell'anima umana, si sarebbero dedicati a proteggere l'evoluzione della civiltà sui vari pianeti; a tutelare la sopravvivenza delle varie razze intelligenti ovunque si trovassero; a scongiurare catastrofi ecologiche e molte altre cose, ma sempre tutte di alto valore etico.

Nasceva così il mitico Corpo dei Guardiani Stellari, Corpo che era composto da un intero popolo, in quanto tutta la razza, sempre secondo la leggenda, avrebbe aderito a questa causa.

Queste le origini.

Per quanto concerne poi specificatamente i loro interventi, abbiamo riscontrato, nelle storie di molti pianeti, vari accenni ad interventi di Guardiani Stellari, ma nulla mai di tangibile o d'inconfutabile. È superfluo aggiungere, che le molte spedizioni effettuate per ritrovare questo mitico pianeta, loro sede di origine, hanno sempre dato esito negativo per cui, considerate le tecniche oggi a nostra conoscenza, si può affermare quasi con certezza, che tale pianeta non esiste. D'altro canto non sono state mai ritrovate vestigia, o sedi, o astronavi dei Guardiani, per cui noi storici siamo portati a giudicare tutto ciò che viene narrato circa i Guardiani Stellari come frutto di fantasia o di distorcimento storico.

Ad ogni modo, per coloro che volessero approfondire maggiormente l'argomento, e magari seguirlo da un punto di vista diciamo, più «romanzesco», consigliamo di leggere l'opera di Zalahar: «Guardiani Stellari: mito o realtà?».

Un'ultima cosa ancora. Una leggenda vuole che i Guardiani veglino attentamente su tutti i confini e sistemi planetari dello spazio conosciuto, per evitare qualsiasi invasione da parte di razze aliene provenienti da altri Universi. Per questo motivo sarebbero stati chiamati, citando un'altra de-

finizione leggendaria che li riguarda, le cosiddette: «Sentinelle dello Spazio».

Kalmar non aveva capito molto di quello che aveva detto il suo interlocutore, ma sentiva istintivamente di potersi fidare, per cui si limitò ad annuire. Poi, timidamente, pose una domanda:

«Ora mi trovo in mezzo a questo deserto, mentre i miei compagni sono prigionieri di quegli strani esseri che li tengono racchiusi sotto la loro montagna qui vicino. Come potrò fare per liberarli? Francamente, non ritengo di poter riuscire a concludere qualcosa senza un aiuto».

Colui che Val-Arn aveva indicato come Capo Guardiano e che sino a quel momento aveva taciuto, si rivolse allora a Kalmar con voce profonda:

«Non devi nutrire alcun timore. In un certo senso noi ti siamo debitori, perchè è stata appunto la tua casuale presenza qui dentro, che ci ha permesso di venire a capo del segreto meglio custodito di tutto Vihr: il Tempio di Uss. Sappi infatti, che da tantissimo tempo noi cercavamo di penetrare le barriere difensive di quel luogo, ma tali e così grandi erano le forze a sua protezione che, se avessimo tentato di infrangerle, avremmo probabilmente causato una deflagrazione atomica tale da far letteralmente esplodere il pianeta. Per questo eravamo ormai giunti alla determinazione di desistere, ma ora tu ci hai fornito finalmente la chiave del mistero. Quindi pagheremo il nostro debito ricambiandoti anche noi con un favore: Val-Arn verrà con te, e ti aiuterà a liberare i tuoi compagni».

Kalmar, al sentire che tutto l'aiuto che gli veniva offerto era limitato ad un solo uomo, rimase un po’ deluso, comunque non fece parola limitandosi a ringraziare. E fu proprio allora che il Capo Guardiano, accomiatandosi soggiunse:

«Non devi essere scettico. Tu non hai la più pallida idea di quale sia la potenza di un Guardiano. Se, casomai, ci fosse bisogno del tuo intervento, penso che persino al tuo amico Klein, farà piacere vederlo in azione».

Così dicendo, dopo aver sorriso a Kalmar a guisa di saluto, si voltò ed uscì dalla stanza.

IX.
LA CITTÀ FANTASMA

Fatto cenno a Kalmar di seguirlo, Val-Arn uscì dalla stanza inoltrandosi in un profondo corridoio che, dopo aver percorso un lungo tratto segnato

da diverse aperture e da parecchie intersezioni con altri corridoi analoghi, terminava in una sala circolare cui facevano capo un certo numero di gallerie ed un'unica porta. Fu proprio verso quest'ultima che il Guardiano si diresse con decisione e, non appena l'ebbe aperta, la luce artificiale cedette il passo a quella del caldo sole di Vihr, mentre l'interminabile distesa del deserto di Merath si stendeva nuovamente davanti agli occhi di Kalmar.

Quando furono all'aperto, il Capo del Clan dell'Aquila vide la porta richiudersi alle sue spalle poi, non appena questa operazione fu compiuta, solo una roccia uguale a tante altre sparse nel territorio sabbioso, rimase ad indicare quella che era stata la fine della strada sotterranea sin lì seguita dai due uomini.

Dato uno sguardo intorno Kalmar vide, a poco meno di un'arsta di distanza, la mole rocciosa sotto la quale viveva il popolo del deserto, e si accorse che il suo compagno si era già incamminato in quella direzione. Giunti in prossimità dell'ingresso sito alla base del promontorio roccioso ove in precedenza Kalmar aveva già avuto modo di vedere il gruppo degli uomini di guardia, Val-Arn gli fece cenno di nascondersi dietro una duna, ordinandogli al contempo di far silenzio e di non muoversi.

Quindi, postosi anche lui al riparo, estrasse dalla fondina che portava appesa alla cintura, un'arma in un certo senso somigliante al fulminatore che Kalmar aveva usato nella Laguna Nera, però molto più complicata, e coperta da un gran numero di ruotismi di varia grandezza. Dopo aver rapidamente spostato diversi meccanismi, Val-Arn si sporse dal fianco della duna dietro la quale si erano nascosti e, dopo aver puntato la strana arma in direzione delle guardie, tirò all'indietro una piccola leva che sporgeva dal lato sinistro.

Kalmar che, analogamente a quanto gli era occorso nella sua precedente esperienza, si aspettava di veder uscire dalla canna un devastante raggio incandescente, rimase invece molto stupito quando non accadde nulla di tutto ciò, non solo, ma anzi l'unica cosa che vide fu una piccola sfera, trasparente come una bolla di sapone, che si dirigeva ad una certa velocità verso gli uomini fermi alla base della montagna.

Passata tra due di loro, la sfera andò ad urtare contro la parete rocciosa e si frantumò, dando origine ad una serie di onde - o vibrazioni - che, nell'aria resa rovente dalla sabbia e dal sole, risultarono chiaramente visibili al Capo del Clan delle Aquile, il quale le vide propagarsi nell'etere, creando lo stesso effetto ottico di un sasso gettato nelle calme acque di uno stagno.

Non appena gli uomini del deserto furono raggiunti da quelle vibrazioni,

si immobilizzarono nella posizione in cui si trovavano al momento in cui erano stati colpiti per cui, dopo qualche istante, parve a Kalmar di avere innanzi a sé un gruppo di statue. Stupefatto dallo spettacolo che gli si parava alla vista, tornò rapidamente alla realtà quando Val-Arn lo scosse per un braccio invitandolo a seguirlo con una certa sollecitudine.

Non completamente convinto dalla bontà degli effetti di ciò che i suoi occhi avevano avuto modo di vedere poco prima, passò in mezzo ai guerrieri immobili con una certa apprensione e, varcato l'ingresso alla montagna, dopo che si furono inoltrati in un corridoio che penetrava profondamente nell'interno della roccia, diverse volte ancora si girò all'indietro nel timore di trovarsi all'improvviso alle spalle le sentinelle che aveva lasciato immobili all'entrata. Questo però non si verificò e, dopo svariate giravolte che il percorso effettuava scendendo sempre più profondamente sottoterra, d'improvviso fu fermato dal Guardiano il quale a bassa voce gli sussurrò:

«Siamo arrivati. Dopo quella curva c'è la grande caverna dove sono custoditi i tuoi uomini. Ci sono quattro guardie che li sorvegliano, e dobbiamo fare in modo di metterle fuori combattimento in silenzio: in caso contrario, tutto il popolo dei Raam ci sarà addosso».

«Ma non puoi usare la tua arma come hai fatto con quegli altri poco fa?» gli chiese Kalmar.

«No, perchè se la usassi, oltre al paralizzare le guardie paralizzerei anche loro, ed allora non so davvero come potremmo fare a portarli fuori di qui. Su, sbrighiamoci: io mi incaricherò dei due di destra, e tu di quelli di sinistra».

Detto questo, il Guardiano Stellare riprese svelto il cammino sino ad arrivare alla curva del corridoio. Kalmar, quando lo ebbe raggiunto, scorse la vasta caverna che aveva già avuto modo di vedere nel visore quando si era trovato nella Sala Dati della Stazione dei Guardiani Stellari. Le proporzioni del luogo che si apriva davanti ai suoi occhi erano veramente ragguardevoli, tanto che i suoi uomini - nonostante il numero - ne occupavano solo un piccolo spazio sul lato destro.

I due Raam che gli erano stati indicati, si trovavano distanziati di alcuni passi e, mentre uno stava frugando nelle bisacce appese alla sella di un cavallo, l'altro, che era più vicino, sorvegliava attentamente il mucchio dei prigionieri voltandogli le spalle.

Silenziosamente, Kalmar scivolò lungo la parete della caverna finché si trovò perpendicolarmente alla sentinella quindi, con un rapido balzo, gli fu alle spalle e gli affondò, nella congiunzione tra le spalle e la nuca, il pu-

gnale che aveva estratto dal fodero dello stivale. L'abitante del deserto si afflosciò a terra senza un gemito, e Kalmar afferrò al volo la lunga lancia che quello impugnava per impedire che, cadendo a terra, facesse del rumore.

Proseguì quindi in direzione del secondo che era intento a frugare nelle bisacce, e gli era giunto quasi addosso quando questi, avvertito dal subitaneo silenzio che si era creato tra i prigionieri, si girò all'improvviso. Kalmar si trovò così a guardare, dalla distanza di sole due o tre derste, il Raam e, come già in precedenza, il biancore lattiginoso di quegli occhi alieni lo tenne inchiodato al terreno, mentre l'altro si lanciava verso di lui brandendo la lancia. Ma fu un attimo: con un improvviso balzo di lato, riuscì ad evitare di misura il colpo che gli veniva portato, ed allo stesso tempo infisse nel fianco del suo assalitore il pugnale, che penetrò in quel corpo scaglioso per tutta la sua lunghezza fino all'elsa. In rapida successione, sferrò altri due colpi al collo dell'essere che si contorceva a terra, e questi si irrigidì e morì.

Rivoltosi all'altro lato della caverna, vide che le altre due sentinelle giacevano al suolo, e lo stesso Val-Arn, dopo avergli fatto un cenno rassicurante, si mise a sciogliere dai legami gli uomini che si trovavano più vicini a lui. Dopo alcuni minuti erano tutti liberi e Kalmar, tagliando corto ai ringraziamenti ed alle domande, ordinò ai suoi di prendere le cavalcature e di seguirlo il più in fretta possibile. Quindi, la colonna si avventurò in senso inverso nel corridoio dal quale poco prima lui era giunto con Val-Arn che, a qualche dersta di distanza dagli ultimi, chiudeva la marcia.

Già i primi avevano guadagnato l'uscita quando, messi in allarme da uno dei loro che per caso stava passando da un corridoio laterale, gli abitanti delle caverne si gettarono all'inseguimento. Dando mostra di un notevole sangue freddo, Val-Arn si fermò poi, incitati ad allontanarsi il più in fretta possibile alcuni uomini di Kalmar che volevano rimanere con lui per dargli man forte, si mise nel centro del corridoio in attesa dei Raam i quali, in perfetto silenzio, stavano sopraggiungendo velocissimi.

Voltatosi indietro, ed accertatosi che Kalmar e i suoi si trovassero a sufficiente distanza, il Guardiano premette un bottone che portava inserito nella fibbia della cintura, mentre nello stesso tempo, dall'arma che teneva in pugno puntata contro i Raam, usciva un lampo sottile di un bianco accecante. Non appena ebbe premuto il bottone della cintura, un bagliore azzurrino si diffuse intorno alla sua persona, e contro quel bagliore andarono ad urtare le lance degli inseguitori le quali però, senza riuscire a penetrare

quella luminosità, caddero innocue a terra. Contemporaneamente il raggio che usciva dall'arma di Val-Arn stava creando uno spettacolo apocalittico: infatti la roccia, laddove veniva colpita, diventava a sua volta di un bianco incandescente e si liquefaceva, seppellendo in un mare di lava gli abitanti di quel mondo sotterraneo i quali, ora non più silenziosi, lanciavano delle grida orribili mentre il fuoco liquido bruciava loro le carni.

In breve tempo, la massa di roccia fusa ostruì completamente il corridoio creando una barriera invalicabile tra i Raam e gli uomini di Kalmar, ed allora Val-Arn, riposta l'arma nella fondina, si voltò andando a raggiungere il gruppo delle Aquile fuori dalla montagna.

Qui i guerrieri del Clan dividevano il loro stupore tra i Raam paralizzati che ancora si trovavano nella posizione in cui erano stati colpiti, e lo stesso Val-Arn il quale, oltreché per gli abiti del tutto inconsueti che indossava e per ciò che aveva fatto poco prima nei corridoi sotterranei, grazie soprattutto allo scudo protettivo azzurrino che ancora lo avvolgeva, dava l'impressione di un essere mitico.

Avvicinatosi a Kalmar, il Guardiano, dopo aver spento lo schermo di protezione, così prese commiato:

«Nobile Kalmar, io ho fatto quanto mi era stato ordinato. Ora hai la possibilità di riprendere il cammino con la tua gente. Vorrei poterti accompagnare ancora un po’ lungo la tua strada, ma la mia Regola lo vieta, ed inoltre la nostra permanenza sul tuo pianeta è terminata. Infatti, ottenute le risposte che cercavamo, siamo ora liberi di lasciare questo mondo, e possiamo far ritorno al nostro Vertice di Settore dove, quanto prima, ci verranno sicuramente affidati degli altri compiti.

«Voglio dirti comunque che, in questo poco tempo in cui siamo stati insieme, ho provato l'ebbrezza e il desiderio della battaglia, e questo - oltre che strano - è un male, perchè certi sentimenti noi li abbiamo banditi del tutto dalla nostra anima. Ma, che sia colpa della mia giovane età o dei giorni trascorsi su Vihr, devo però confessarti che ora, al momento di lasciarvi, provo rimpianto e per la tua compagnia, e per questa vita che voi trascorrete in modo veramente intenso, giorno per giorno, ora dopo ora. Nell'immenso fluire dell'universo, le linee dei nostri destini si sono incrociate e, per un breve attimo, hanno camminato insieme: ora la via si biforca, ed ognuno riprende la sua strada che già da tempo è segnata. Penso sia ben difficile che, nel corso della nostra esistenza, tale evento possa verificarsi una seconda volta. Rimane comunque ad ognuno di noi qualcosa dell'altro: la conoscenza di qualcosa di nuovo, il desiderio di qualcosa di ir-

raggiungibile, il rimpianto di qualcosa forse persa per sempre. Sono frammenti di eternità.

«Ma bando alle malinconie. Stringiamoci la mano, e che i tuoi Dei ti siano favorevoli».

Dopo aver pronunciato queste parole, il Guardiano si allontanò lentamente, e Kalmar ed i suoi uomini lo seguirono con lo sguardo finché la solitaria figura scomparve dietro alcune dune di sabbia.

Una leggera pressione sulla spalla fece voltare il Capo delle Aquile, il quale vide il proprio cavallo che col muso lo spingeva lentamente. Evidentemente la bestia, che Kalmar aveva lasciato prima di avventurarsi alla ricérca dei suoi uomini, doveva aver vagato per il deserto sino ad ora quando, spinta da un sesto senso, aveva finalmente ritrovato il suo padrone.

Dato da bere agli animali, una volta che la colonna fu nuovamente pronta a muovere, Kalmar si allontanò dal promontorio roccioso inoltrandosi ancora una volta nel cuore del deserto.

Di ciò che era occorso in quei due giorni, rimanevano come muta testimonianza solo le figure immobili dei Raam paralizzati davanti alla base della montagna ma, di lì a non molto tempo, il vento e la sabbia eternamente vorticanti, avrebbero fatto di quelle spoglie delle vere e proprie statue di calcare.

Diversi giorni più tardi, il deserto cambiò leggermente aspetto. La sabbia non si alzava più insistente, il vento aveva completamente cessato di soffiare, ed il terreno si presentava duro e ricoperto da una specie di crosta. Lo sguardo, non più offuscato dai continui mulinelli di sabbia, poteva spaziare ad una maggiore distanza, ma nemmeno i cespugli di rjis riuscivano ad interrompere la desolante monotonia di quella distesa sconfinata. Un'atmosfera strana ed opprimente gravava sui componenti la carovana i quali, per dare riposo alle esauste cavalcature, camminavano lentamente a piedi cercando tra le crepe del terreno e delle dune circostanti un qualche movimento che stesse a significare la presenza di una pur piccola forma di vita. Ma l'unico movimento visibile era quello delle ombre create dagli uomini e dai loro animali che, in lenta processione, si stagliavano sul terreno. La sete poi si faceva nuovamente sentire imperiosa, ed alcuni cavalli avevano dovuto essere abbattuti perchè non riuscivano più a reggersi in piedi.

Oltrepassata un'ennesima cresta di dune, davanti agli uomini stremati si presentò una vasta depressione e Kalmar, constatata l'estrema stanchezza della sua gente, diede ordine perchè si apprestasse il campo per una sosta.

Datosi che non vi era alcuna roccia o riparo che potesse fornire un po' d'ombra, vennero erette alcune grandi tende con i lati aperti per avere un po' di ventilazione e qui sotto, non appena i teli furono rizzati, presero posto sia gli uomini che i cavalli, per godere un po' di ristoro. Ma il sollievo in realtà era ben poco, perchè la calura continuava a far aderire i vestiti alla pelle, mentre l'arsura bruciava le labbra e la gola anelanti al refrigerio di un po' d'acqua fresca.

Guardando gli uomini stesi al suolo, Kalmar si accorse che parecchi di loro non ce l'avrebbero fatta a riprendere il cammino e, forse per la prima volta da quando era iniziata questa avventura, si sentì sfiduciato. In fin dei conti come aveva mai potuto pensare che lui, proprio lui, sarebbe stato il salvatore di tutta la popolazione del pianeta? Il prescelto dagli Dei tra tutti gli abitanti che popolavano l'immensa distesa di Vihr? L'enormità del deserto che lo circondava gli faceva sentire quanto fosse piccolo e fragile davanti alla forza della natura, e insistente si faceva strada in lui l'idea che nel suo orgoglio aveva portato a morire con sé centinaia di persone. O forse, molto più semplicemente, qualcuno degli Dei aveva voluto giocare con lui ed ora, finito il divertimento, abbandonava il giocattolo ormai diventato inutile là, tra quella sabbia.

Ma fu proprio allora che l'ormai abituale voce di Klein gli sussurrò piano:

«Principe Kalmar, abbiamo superato molti ostacoli, ed ormai siamo giunti vicini alla meta. L'unico grave problema che abbiamo al momento da risolvere è quello dell'acqua, ed io ero convinto di trovarla in questo punto. Infatti, in questa depressione nella quale ci troviamo ora, un tempo si stendeva un grande lago che, venuto a scemare man mano durante i secoli, fino a poco tempo fa, ne conteneva ancora delle grosse quantità. Francamente ti confesso che non so spiegarmi il perchè della totale mancanza di questo prezioso liquido».

All'udire queste parole, Kalmar d'improvviso si riscosse, ed un'idea cominciò a germogliargli nella mente. Ricordava infatti come, quando era sceso nelle grotte Raam per liberare i suoi uomini, avesse notato nella grande caverna una vasta pozza alla quale si stavano abbeverando i cavalli che gli erano stati catturati. Quindi, visto che sopra e tutto intorno c'era solo il deserto, quell'acqua doveva provenire da un corso sotterraneo e, se come diceva Klein, quella depressione aveva contenuto sino a non molto tempo prima un bacino di acqua potabile, era assai probabile che questa si trovasse subito sotto la crosta. Quindi tutto quello che bisognava fare era

scavare, sperando che l'acqua non fosse troppo in profondità.

Balzato in piedi, si rivolse ai suoi e, dopo averli rincuorati dicendo loro che l'acqua si trovava a portata di mano, ordinò che si preparassero a scavare. Non appena i primi furono pronti con picconi e pale, fatta una preghiera in cuor suo perchè la fortuna lo aiutasse, indicò un punto del terreno e, con estrema sicurezza, diede inizio alla ricerca. Dopo sei ore, la fossa aveva raggiunto la profondità di tre derste, ma di acqua nemmeno una goccia.

Gli uomini, scoraggiati, si erano lasciati cadere per terra intorno alla fossa, mentre soltanto alcuni si trovavano ancora al suo interno: Kalmar, con la forza della disperazione, continuava a battere l'impasto di rena e creta, finché le forze gli vennero meno, ed allora anche lui si mise a sedere sfiduciato, appoggiandosi alla parete contro la quale sino a pochi istanti prima aveva sferrato innumerevoli colpi di piccone.

Mentre, con gli occhi chiusi, passava la lingua sulle labbra screpolate, percepì una sensazione di fresco sulla schiena. Assaporando il refrigerio, sentì che man mano questo aumentava, finché un vero e proprio brivido lungo la spina dorsale non gli fece spalancare gli occhi, facendolo al contempo balzare in piedi.

Voltosi alla parete cui poco prima era appoggiato, vide che la stessa presentava una chiazza d'umidità, per cui, dopo aver dato una voce agli altri, riprese a scavare in quel punto con rinnovato vigore. Dopo alcuni minuti un filo, che ben presto si tramutò in un robusto zampillo, cominciò ad uscire dalla parete e Kalmar, notato che il flusso tendeva ad aumentare, fece uscire dalla fossa tutti coloro che vi si trovavano. In un'ora circa, tutto lo scavo era ricolmo di ottima acqua fresca e, sia gli uomini che i cavalli, poterono ampiamente dissetarsi e bagnarsi il corpo che, in quei giorni di continua esposizione al sole del deserto, aveva subito una forte disidratazione.

Più tardi, nella notte stellata, mentre steso sulla sabbia guardava completamente rinfrancato Kora e Tlika che occhieggiavano nel cielo, dimenticando del tutto lo scoramento del giorno appena trascorso, si sentì pronto ad affrontare quello che ancora lo separava dalla meta, e, con questa sensazione, scivolò nel sonno.

La mattina successiva, completamente ristorati e riforniti d'acqua, gli uomini del Clan dell'Aquila ripresero il cammino poi, sul far della sera, portato a termine l'attraversamento della depressione, videro delinearsi sullo sfondo del rosso sole che lentamente tramontava all'orizzonte, un insieme di architetture stranamente distorte che si levavano da terra protenden-

dosi verso il cielo come le dita spezzate di mani gigantesche.

«Gorth».

In questa parola che gli pervase la mente, Kalmar percepì tutta la tristezza, la malinconia ed il rimpianto di un mondo perduto. Visse la giovinezza e lo splendore di Vihr, assaporando la gioia ed il trionfo di una primavera stellare. Si perse tra pianure d'erba cosparse di fiori, e nere distese punteggiate di stelle. Corse felice sulla sabbia argentea, tuffandosi tra le acque di un mare colore dello smeraldo, ed inseguì bianchi animali tra le nevi eterne di picchi scoscesi. Amò e fu riamato. Lotto: vinse. S'inebriò della pienezza della vita.

Per Klein, Gorth era stato tutto questo e Kalmar, per la prima volta da quel lontano giorno sul Picco di Uss, percepì le gioie, le malinconie ed i sentimenti più riposti del suo difficile compagno. Lo sentì vicino a sé, e comprese la sua millenaria solitudine fatta di ricordi ormai persi nelle spirali del tempo.

Per elevato che possa essere il grado di civiltà raggiunto dall'uomo, questi rimane sempre legato alle sue caratteristiche fondamentali e, tuttalpiù, riuscirà a dissimularle od a presentarle agli altri sotto una forma inconsueta. Ma qualunque sia la patina con cui le abbia ricoperte, un altro uomo riuscirà sempre, giungendo alla loro radice, a vibrare all'unisono con lui.

Così fu anche per Kalmar il quale, da quel momento, sentì di non avere più timore di Klein, e lo accettò invece come un compagno, sia pure infinitamente più esperto, ma purtuttavia vulnerabile alle gioie ed ai dolori: non più quindi un essere remoto e distaccato, bensì una parte presente e consapevole delle esperienze che viveva quotidianamente.

Dato di sprone al cavallo, il Signore delle Aquile percorse velocemente il tratto che lo separava dalle costruzioni intraviste da lontano dove, giunto in prossimità degli edifici, vide il terreno brillare di un colore nero lucente che lo faceva sembrare vetrificato.

La città doveva essere stata immensa. Sin dove l'occhio poteva spaziare sia a destra che a sinistra, le rovine non presentavano alcuna soluzione di continuità, e la vista che se ne ricavava era quella di una sterminata foresta di acciaio, cemento, ed altri materiali sconosciuti che Kalmar non riusciva a catalogare. Tra i fabbricati in rovina, ampie strade cosparse di rottami mostravano ancora prospettive prolungatesi a perdita d'occhio, mentre frammenti di massicci basamenti davano l'idea di quanto alti dovessero essere stati gli edifici che avevano sorretto millenni prima. I vani scuri delle porte spalancate e delle finestre vuote, parevano cieche orbite severamente

rimiranti quel gruppo d'intrusi venuti a disturbare un silenzio antico di secoli. Nonostante le distruzioni, Gorth incuteva ancora un senso di grandezza, e Kalmar ed i suoi, abituati alle loro piccole città, non si stancavano di guardare quella enorme distesa di fabbricati, pervasi da un certo senso di rispettoso timore.

Ormai le ombre della sera avevano oltrepassato le macerie ed erano giunte molto prossime ai cavalieri, per cui Kalmar dispose che venisse approntato l'accampamento per la notte.

Parecchio più tardi, dopo aver cercato inutilmente di prendere sonno, si alzò e, presa una torcia, si addentrò nelle vie deserte della città. Seguendo ricordi non suoi, ripercorse diverse strade poi, dopo aver effettuato un lungo tratto di cammino, si trovò in una piazza così vasta che la luce della torcia non riusciva a farne distinguere il perimetro. Sempre sotto l'impulso che lo spingeva, la attraversò diagonalmente, e si trovò di fronte ad una costruzione che, un tempo massiccia e alta, mostrava ora solo due piani circondati da un cumulo di macerie.

Portatosi sul lato sinistro di ciò che rimaneva dell'edificio, vide una porta che, una volta giunto vicino, provò a spingere, sotto la pressione delle braccia di Kalmar questa si aprì, tracciando nella polvere che ricopriva il pavimento all'interno un arco di cerchio. Una volta entrato, dopo che ebbe attraversato due stanze, arrivò in una terza al centro della quale un'ampia gradinata scendeva per alcune derste, andando poi a terminare dinanzi ad una massiccia porta di acciaio che parve a Kalmar non avesse minimamente risentito né del peso degli anni, né delle intemperie cui era stata sottoposta per tanto tempo.

Ubbidendo a quanto nel frattempo gli stava suggerendo Klein, scese i gradini e provò a superare questo secondo ostacolo, ma qui la situazione si presentava ben diversa da quella che aveva trovato davanti alla prima porta dell'edificio. Infatti, i massicci battenti non si spostavano minimamente per cui, considerata la loro struttura, Kalmar si trovò a pensare che se Klein divisava di passare oltre, avrebbe dovuto con tutta probabilità cambiare idea in quanto, nemmeno con l'aiuto di tutti i suoi uomini, sarebbe riuscito ad avere ragione di quel manufatto.

Ma questo pensiero non aveva fatto in tempo a delinearsi nella sua mente, che Klein gli indicò il modo di aprire. Infatti, dopo che ebbe ruotato di un quarto di giro una manopola che si trovava nella parte mediana nell'anta di destra, vide che due battenti scivolavano lentamente su dei binari verticali talché, dopo qualche minuto, erano completamente rientrati nel pavi-

mento lasciando libero un ampio passaggio.

Un odore indefinibile, antico, uscì dall'interno, e questo fece capire a Kalmar che, da ere immemorabili, doveva essere stato probabilmente lui il primo essere vivente ad aver varcato nuovamente quella soglia. Speditamente, si inoltrò nel corridoio che gli si apriva dinanzi, ma aveva fatto solo pochi passi, quando un dolore lancinante gli trafisse la testa. Tentò per qualche breve istante di resistere, ma il dolore era talmente intenso da farlo stramazzare a terra privo di sensi.

Quando riaprì gli occhi, non vide intorno a sé le pareti del corridoio che stava poco prima percorrendo, ma si trovò invece nel silenzio lucente ed ovattato del Tempio di Uss. Mentre si chiedeva il perchè di quello strano risveglio, la voce calma di Klein gli spiegò:

«Mi dispiace veramente di non essere stato tempestivo, e di non averti quindi potuto evitare quel momento di dolore. Vedi, oltre quella porta, i miei concittadini avevano sistemato un congegno repulsivo basato sulle frequenze mentali per cui, chiunque non avesse avuto un determinato diagramma mentale unito ad un Q.I. prestabilito, avrebbe subito una scarica tale da farlo desistere dall'idea di procedere oltre. Rappresentava - e vedo che rappresenta tuttora - un valido sistema per proteggere ciò che sto cercando. Comunque l'efficacia di questo congegno, se da un lato mi ha fatto dispiacere per il dolore che ti ha causato, d'altro canto mi fa ben sperare che l'oggetto della nostra ricerca sia rimasto inviolato.

«Volevo anche spiegarti che, mentre ti trovavi in stato di incoscienza, ho trasferito qui la tua mente, in modo da poter proseguire nell'interno di quell'edificio; infatti, il congegno di difesa, percependo ora gli stimoli del mio cervello - sui quali è sintonizzato - mi permette l'accesso fino alla stanza centrale ove, una volta arrivato, disattiverò i comandi permettendoti così di far rientro nel tuo corpo».

Mentre Klein gli spiegava questi ultimi sviluppi, Kalmar vide che non aveva smesso d'inoltrarsi nel corridoio dove, dopo una curva quasi ad angolo retto, era apparsa una scala che, scendendo in profondità, sembrava non dovesse avere mai fine. Il percorso era illuminato da luci circolari incassate nei muri che si erano accese non appena la porta esterna si era aperta, e da ciò si poteva facilmente desumere come quel particolare luogo dovesse essere fornito di un impianto d'energia autonomo, indipendente dal resto della città ed ancora perfettamente funzionante.

Diversi gradini più in basso, la scala finì in un ampio ballatoio sul quale si affacciava una sola porta e, quando questa fu aperta, un'enorme sala si

parò dinanzi agli occhi di Kalmar il quale udì Klein esclamare:

«Gli Dei siano lodati. Ecco il motore stellare».

X.
I KERL

Nello stesso momento sui bordi della foresta di Ra'hal, dopo aver salutato Koriss ed Ailiss, gli Aiyl si levarono in volo, e ben presto furono solo dei punti neri che, attraversati nel cielo i raggi perlacei delle due lune, si persero nell'immensità della notte.

Koriss, accortosi che le donne erano esauste per la fatica, dal momento che non avevano effettuato alcuna sosta durante quell'ultima giornata di marcia attraverso la foresta, diede disposizioni perchè si fermassero a riposare per il resto della notte prima di riprendere il cammino.

Le notizie che gli erano state date da Rev'lon circa Kalmar, lo avevano completamente disorientato ed ora, seduto vicino al fuoco acceso per tenere lontane le bestie notturne, cercava di prendere una decisione. Guardando le Amazzoni addormentate lì intorno, scartò subito l'idea di inoltrarsi nel deserto di Merath; d'altronde Kalmar era là, come gli aveva detto Rev'lon, e in verità non riusciva a capire per quale motivo il Principe delle Aquile si fosse recato in quella landa desolata. Ma questo era un problema che poteva aspettare: ora ne aveva uno molto più urgente costituito da quelle ragazze e dal padre di Ailiss, che sicuramente avrebbe fatto tutto ciò che era in suo potere per riavere la figlia e per mettere le mani su di lui. A pensarci bene non c'era alcun posto che fosse veramente sicuro, in quanto nessun Clan avrebbe corso il rischio di assumere le sue difese contro Rahza, alla luce dei fatti così come apparivano al momento. L'unica possibilità consisteva nel raggiungere Senrir per cui, attenendosi alla prima idea che aveva avuto allontanandosi da Ferahaz, la mattina seguente, non appena furono tutti in piedi, riprese a spron battuto la strada verso quella città che per lui costituiva l'unica salvezza.

Avevano attraversato quasi per intero il territorio di Kuntra quando, al calar della notte, si fermarono a riposare in un piccolo villaggio situato quasi al confine della regione.

L'abitato era costituito da poche case erette in prossimità di un ponte gettato sul Tarn che, dopo aver attraversato il territorio di Senrir, continuava ora a snodarsi lentamente tra quelle fertili pianure. Gli abitanti, lieti di quella visita inaspettata, offrirono di buon grado vitto ed alloggio ai fore-

stieri ed anzi, il Capo del villaggio volle che Koriss e le Amazzoni dividessero con lui la cena nella sua casa.

I cibi, genuini e serviti in abbondanza, erano ormai giunti al termine in un clima di distensione e di pace quale Koriss da tempo non ricordava più di aver provato quando, proveniente dalle montagne che costituivano il confine con il territorio di Senrir, un lontano suono di corno si propagò nell'aria.

Non appena le note lente e cupe si sparsero nel villaggio, un silenzio di tomba calò sulle case e fra i commensali assisi al desco ove stava mangiando lo stesso Koriss. Con stupore, questi si accorse che i visi degli indigeni rivelavano un vero e proprio terrore per cui, rivoltosi al suo ospite, gli chiese cosa mai fossero quelle note che si erano udite poco prima.

«Straniero» rispose il vecchio Capo, mentre una paura antica gli rendeva incerta la voce «non mi è consentito di parlare di cose che sono aldilà di ogni immaginazione. Sappi solo che il suono che tu hai udito, da molto tempo non echeggiava più, e solo io ed i più anziani fra noi, ricordiamo cosa avvenne l'ultima volta che queste note si sparsero per l'aria. Ti posso unicamente dare un consiglio: cerca, per quanto ciò ti possa pure giovare, di allontanarti quanto più puoi da qui, e con le tue guerriere vedi di porre la maggior distanza possibile tra te, questo luogo, e queste montagne».

«Vecchio, la mia strada passa proprio tra quelle montagne, e niente e nessuno potrà impedirmi di raggiungere Senrir. Quindi è meglio che tu mi dica cosa sta per accadere, perché nessuno di noi tornerà indietro».

Così rispose Koriss, ma il vecchio Capo, che nel frattempo si era alzato, dopo averlo ancora una volta invitato ad andarsene, si unì agli altri abitanti del villaggio i quali, in silenzio, ma con la massima celerità possibile, stavano abbandonando le loro case per dirigersi verso una foresta di cui si vedevano verso Est le prime propaggini.

In breve tempo il villaggio rimase totalmente deserto, e Koriss ed Ailiss rimasero con il gruppo delle Amazzoni a scrutare nella notte stellata, per cercare di vedere quale mai pericolo si avvicinasse dalle montagne che incombevano verso Senrir. Ma, dopo un'ora di attesa, nulla era accaduto: il corno da tempo si era taciuto, ed i raggi di Kora e Tlika illuminavano la pianura d'erba che si stendeva totalmente deserta oltre il fiume. Dall'altra parte del villaggio, gli abitanti si erano da tempo inoltrati nella foresta, per cui anche là, non un movimento stava ad indicare la presenza di alcuno.

Convinti ormai che quanto era accaduto fosse solo frutto di qualche sciocca superstizione, Koriss ed Ailiss decisero di recuperare la fatica della

giornata di viaggio e, dopo aver disposto un turno di due sentinelle per qualsiasi eventualità, lasciarono libere le Amazzoni di trovarsi un letto ove meglio credessero. In un baleno le ragazze si sparsero nelle abitazioni circostanti, mentre le due designate per il primo turno di guardia si portavano sul tetto di una casa situata al limite dell'abitato, donde potevano dominare tutta la pianura davanti al villaggio. A sua volta Koriss raggiunse insieme ad Ailiss la casa dove poco prima avevano consumato il pasto e, dopo essersi coricato con la fidanzata, pian piano scivolò nel sonno.

D'un tratto, una sensazione indefinibile gli fece aprire gli occhi, per cui si ritrovò completamente sveglio e con tutti i sensi tesi, intento a percepire quanto avveniva intorno a lui. Portatosi vicino ad una finestra, notò che una luce perlacea ed irreale avvolgeva tutto il villaggio, mentre un silenzio vivo e pulsante permeava l'ambiente circostante. Contemporaneamente, si accorse che una sensazione di stordimento lo pervadeva, e dovette chiamare a raccolta tutte le sue forze per non abbandonarsi nuovamente al sonno.

Con uno sforzo di volontà, si portò in un angolo della stanza ove si trovava una brocca colma d'acqua quindi, afferratala, se ne rovesciò il contenuto sulla testa. La sensazione gelida che ne seguì, valse a scuoterlo dal torpore per cui, con i sensi nuovamente funzionanti, si accorse allora di un leggero ronzio che vibrava nell'aria, appena percettibile.

Mentre e era intento a captare questo suono, si accorse che la sonnolenza cominciava nuovamente ad aver ragione di lui ed allora, con un'ispirazione improvvisa, diede di piglio alla spada, praticando uno squarcio nel materasso sul quale sino a pochi istanti prima era coricato. Afferrato quindi un batuffolo di lana dell'imbottitura, lo divise in due parti che s'infilò nelle orecchie e così, sordo ad ogni rumore, rimase diviso da quanto si stava propagando nell'atmosfera del villaggio. Immediatamente, ogni traccia di torpore o di sonnolenza scomparvero, per cui, constatato che Ailiss dormiva profondamente, dopo aver preso oltre la spada, il pugnale, uscì per cercare di rendersi conto di ciò che stava accadendo.

Giunto al limitare del villaggio, si accorse che le due Amazzoni di guardia giacevano profondamente addormentate l'una vicino all'altra, né valsero a scuoterle dal loro torpore alcune energiche scrollate. Stava appunto divisando tra sé e sé quale risoluzione prendere quando, data un'occhiata distratta al suolo, vide disegnarsi su di esso delle strane ombre in movimento. Alzato allora lo sguardo al cielo, rimase sbalordito per la scena di cui i suoi occhi erano testimoni.

Alti nell'aria, compiendo larghe volute, si libravano degli uccelli della

grossezza di un liar. Il loro corpo, ricoperto di piume color argento, era molto simile a quello di enormi gufi, e di questi volatili notturni avevano pure gli occhi, grandi, neri e rotondi. Le ali misuravano quattro derste, e battevano l'aria lentamente senza produrre alcun rumore. Erano bardati come dei cavalli, con briglie e selle, sulle quali si trovavano seduti degli uomini con le teste ricoperte da alti turbanti bianchi. Il viso di costoro era celato da delle lunghe sciarpe che, partendo dal turbante, coprivano la parte inferiore della faccia lasciando liberi solo gli occhi e la fronte, per poi andare ad annodarsi dietro la nuca. Vestivano ampi calzoni e corpetti di seta anch'essi bianchi e portavano, oltre ad una lama ricurva infilata nell'apposito fodero infilato alla cintura, delle lunghissime lance che tenevano verticalmente con la parte inferiore infissa in un bicchierino di cuoio situato sulla staffa di sinistra. Erano in gran numero e, dovunque volgesse lo sguardo, Koriss vedeva il cielo gremito da quegli strani cavalieri alati.

In quel momento, si accorse che buona parte di quei singolari visitatori notturni stava per prendere terra all'interno del villaggio, mentre una ventina rimanevano in cielo a compiere delle lente evoluzioni circolari. Tra questi ultimi, Koriss ebbe modo di notarne quattro i quali, muniti di una specie di corno, vi soffiavano dentro ininterrottamente. Si rese conto allora come, proprio da quegli strumenti, dovesse provenire quel ronzio che gli aveva poco prima causato la sonnolenza.

Intanto, accortosi che ormai alcuni avevano già posto piede a terra, con un balzo improvviso si nascose nell'ombra amica che si stendeva alla congiunzione di due case. Così celato, vide i misteriosi guerrieri penetrare all'interno delle varie abitazioni dalle quali uscivano poi portando sulle spalle le Amazzoni sprofondate in quel sonno letargico del quale per poco non era stato vittima anche lui quindi, messele di traverso sulla sella dei loro uccelli, si levavano nuovamente in volo dirigendosi verso le montagne.

Quando si accorse che anche Ailiss era stata presa ed era stata caricata su uno di quei volatili, fu lì lì per scagliarsi contro il suo rapitore, ma il buon senso prevalse sul furore che lo aveva invaso per cui, rendendosi conto che a nulla sarebbe riuscito se non a rimediare qualche colpo di lancia, con la morte nel cuore, assistette alla partenza della sua fidanzata.

L'ultimo gruppo di quei cavalieri stava per partire, quando Koriss ebbe improvvisamente un'idea. Accortosi che uno di quegli uomini si era discostato dagli altri per penetrare in una casa quasi al limite del villaggio, con la silenziosità e la velocità di un gemang, lo seguì all'interno dell'abitazione. Vide così che lo sconosciuto, dopo aver frugato qua e là, si era portato

nella cucina dove, presa una bottiglia di vino che aveva trovato sul tavolo, si era messo a bere di gusto.

Afferrato allora un bastone che si trovava li appoggiato ad una parete, avanzò piano nella stanza poi, alzato il braccio, lo calò pesantemente sulla nuca dell'uomo che crollò a terra senza un gemito. In un baleno, Koriss si disfece dei propri vestiti e, dopo aver spogliato il guerriero che giaceva a terra svenuto, ne indossò gli abiti badando ad avvolgersi bene il viso con la sciarpa. Quindi, legato ed imbavagliato il prigioniero, lo chiuse in una stanza della casa, uscendo poi con fare noncurante.

Mentre percorreva il viottolo diretto alla piazza nella quale erano atterrati i cavalieri alati, vide che anche gli ultimi erano ormai in sella alle loro cavalcature ed anzi uno - che pareva il capo - gli diede una voce incitandolo ad affrettarsi, dopodiché si alzò in volo subito seguito dal resto del gruppo. Rimase un solo cavaliere il quale, già in sella alla propria bestia, teneva le briglie di un'altra che doveva essere sicuramente quella dell'uomo di cui Koriss ora indossava i vestiti. Porte a Koriss le briglie senza una parola, si alzò in volo pure lui, e Koriss si trovò così a guardare, nel profondo degli occhi rotondi, quello strano uccello che ora avrebbe dovuto cavalcare.

Vincendo una paura atavica e pregando in cuor suo rapidamente tutti gli Dei che gli venivano in mente, si issò sul dorso della strana cavalcatura e strinse spasmodicamente le gambe intorno alla sella ed al corpo dell'animale chiudendo gli occhi. Dopo qualche istante, non provando nulla tranne una fresca brezza sul viso, li riaprì, chiedendosi in quale modo avrebbe potuto convincere quel volatile a levarsi dal suolo. Per poco la sorpresa e lo spavento non lo fecero cadere di sella e precipitare al suolo: infatti l'uccello si era innalzato, ed ora si trovava ormai ad un'altezza di qualche arsta da terra. Koriss si accorse allora che la brezza udita poco prima, e che aveva attribuito al vento, era causata invece dal lento flottare delle immense ali della sua cavalcatura.

Chiamata a raccolta tutta la sua forza di volontà, riuscì a vincere un fremito che, suo malgrado, gli passava attraverso i muscoli e i nervi. Poi, poco a poco, cominciò ad apprezzare quel nuovissimo mezzo di trasporto che, a dire il vero, presentava tutta una serie di indubbi vantaggi. Infatti il volo procedeva dolcemente a senza scossoni e, se non fosse stato per l'altezza che lo separava dal suolo, - verso il quale di tanto in tanto lanciava delle occhiate rapidissime per poi distogliere subito lo sguardo - non gli sarebbe stato difficile credere di essere del tutto fermo.

Seguendo il cavaliere che lo precedeva, si avvide di essere ormai giunto a ridosso delle montagne, dove notò che quelli avanti a lui erano spariti in una profonda e nera apertura che si apriva sul fianco di un costone roccioso. Alcuni istanti dopo, anche Koriss venne inghiottito dalla montagna e, dopo un breve tratto buio, sbucò in una vasta caverna illuminata da numerose torce infisse nei muri. Qui vide i bianchi cavalieri giunti poco prima, lasciare libere le loro cavalcature le quali ora, in perfetto silenzio, stavano raggruppate insieme, girando qua e là le teste sulle quali spiccavano i grandi e rotondi occhi gialli.

Dolcemente, anche l'uccello che aveva cavalcato Koriss si posò al suolo vicino ai suoi compagni, e il suo nuovo cavaliere, smontato di sella, seguì gli ultimi guerrieri che si stavano inoltrando in un corridoio il cui ingresso si apriva proprio nella parte opposta a quella ove si trovavano gli uccelli.

Dopo alcuni minuti di cammino nelle viscere della montagna, il corridoio terminò in una vasta sala, riccamente addobbata con drappi e sete preziose che scendevano dal soffitto sino a terra a ricoprire l'asperità della roccia delle pareti. Folti tappeti erano stesi sul pavimento, mentre da dei grossi bracieri di bronzo sospesi per mezzo di catene infisse nel soffitto, usciva un forte aroma di spezie e di profumi quali l'olfatto di Koriss non riusciva assolutamente a riconoscere.

Erano presenti diverse centinaia di guerrieri, e tutti erano rivolti verso il fondo della sala che si sollevava su quattro livelli differenti, per terminare in una larga piattaforma nel cui centro si ergeva un trono, al momento vuoto. Il silenzio era totale, e Koriss si rese conto di come tutta quella gente fosse in attesa di qualcosa per cui, aggiustatasi meglio la sciarpa intorno al viso, si costrinse ad aspettare, reprimendo l'impulso che lo spingeva a cercar di sapere dove si trovassero Ailiss e le altre Amazzoni le quali, ormai ne era certo, non si trovavano nella sala.

D'improvviso, da alcune fessure poste tra i punti di congiunzione dei quattro piani che portavano alla piattaforma del trono, scaturirono delle fiamme, e Koriss rimase affascinato a guardarle. Infatti quei lembi di fuoco, indipendenti tra loro, sembravano vivi e si muovevano ondeggiando flessuosamente, ora toccandosi, ora allontanandosi, ora protendendosi verso le file dei guerrieri che si trovavano più vicini. Il loro colore era bianco-azzurro, e Koriss si sorprese a pensare come, nonostante tutta quella massa di fuoco, nella caverna non vi fosse né caldo, né fumo.

Mentre rifletteva su quegli strani fenomeni, con un sussulto si accorse che il trono sito sulla piattaforma non era più vuoto. Sebbene non riuscisse

assolutamente a capire in che modo avesse fatto a giungere sin lì nonostante le fiamme, poté vedere chiaramente una donna assisa sullo scranno.

Indossava un corto vestito intessuto di trecce dorate, che le lasciavano scoperti i seni magnifici e le gambe snelle e tornite, mentre la pelle color dell'avorio ricopriva un corpo che offriva agli sguardi promesse d'estasi e si sensualità. Una grazia felina, mista ad una sensazione di pericolosità, si sprigionava dal corpo sodo e meravigliosamente proporzionato, ma il viso era completamente celato da una maschera di seta nera abilmente inserita in una complicata acconciatura di perle. Infine, da un diadema che le incorniciava la fronte, si dipartivano a raggerà gli stessi fili dorati che costituivano la trama del vestito. La donna era seduta languidamente sul trono, con le fiamme circostanti che sembravano scherzare dolcemente con lei e Koriss, suo malgrado, si sentì turbato ed affascinato da quella visione dorata.

Mentre però risaliva con lo sguardo lungo le morbide e provocanti curve di quel corpo femmineo, d'un tratto si fermò per guardare meglio ciò che i suoi occhi avevano notato, ma che la sua mente si rifiutava di accettare. Infatti la mano destra, che la donna teneva mollemente adagiata sulla gambe, terminava invece che con cinque dita, con tre lunghe unghie ricurve, e del tutto uguale era anche l'altra mano tenuta alta sopra il capo, sulla spalliera del trono. Koriss provò un istintivo moto di repulsione, e fu proprio quello il momento in cui percepì una presenza gelida e devastante che gli frugava la mente, mentre il viso coperto dalla maschera si era fermato e lo fissava intensamente.

«Prendetelo».

La voce proveniente da dietro la maschera era bassa e avvolgente, ma denotava una lunga abitudine al comando. Mentre gli uomini biancovestiti si guardavano tra loro con stupore chiedendosi a chi si riferisse la loro Regina, Koriss, scuotendosi da quella sensazione di gelo agghiacciante che lo aveva pervaso, con un balzo guadagnò l'uscita, precipitandosi poi con la massima celerità consentitagli dalle gambe nel corridoio che aveva poco prima percorso.

La fortuna gli fu amica ed infatti, dopo alcuni minuti di corsa affannosa, sbucò nella caverna ove si trovavano radunati gli uccelli che erano ancora bardati di selle e briglie. Questa volta senza esitare, montò in groppa ad uno che gli parve proprio quello che aveva cavalcato prima, e lo spronò con le gambe incitandolo a levarsi in volo. Proprio mentre la torma di guerrieri che lo inseguiva faceva il suo ingresso nella caverna, l'animale

distese le grandi ali, e si librò in volo uscendo dal fianco della montagna per poi planare nel cielo stellato di Vihr.

Ma la situazione era tutt'altro che risolta. Dato infatti uno sguardo alle sue spalle, Koriss poté vedere che, dalla stessa apertura, era uscito un nugolo di guerrieri i quali stavano incitando le loro cavalcature nel tentativo di raggiungerlo. Benché l'uccello sul quale si trovava avesse notevolmente accelerato l'andatura, Koriss capì che i suoi inseguitori, più esperti di lui, non avrebbero impiegato molto a superare la distanza che li separava per cui, con una decisione improvvisa, fece picchiare l'uccello verso il suolo, e più precisamente sul fiume nel punto in cui questo si immetteva nella foresta che era servita di rifugio agli abitanti del villaggio. Quando fu soltanto a poche derste di distanza dal pelo dell'acqua, dopo aver fatto una carezza amichevole alla strana cavalcatura, si lasciò cadere nella corrente che, abbastanza impetuosa, lo trascinò rapidamente più a valle.

L'uccello, privato del peso del cavaliere, ripartì velocemente verso l'alto ed i guerrieri che, ancora lontani, non avevano notato il tuffo di Koriss nel fiume, proseguirono l'inseguimento rimanendo sempre più distanti. Dopo aver girovagato ancora un po’ nel buio della notte il volatile, seguendo il richiamo di una vecchia abitudine, fece ritorno alla caverna da cui era partito, e gli inseguitori, vista da lontano la direzione che aveva preso, pensarono che evidentemente Koriss non era stato capace di governare l'animale che ora ritornava nella sua dimora abituale.

Quando perciò misero piede a terra e videro la bestia sola in un angolo della caverna, pensando che Koriss si fosse nascosto da qualche parte, si precipitarono nei vari corridoi per stanarlo e quindi catturarlo. Avevano però fatto appena pochi passi, quando un suono simile ad un sibilo sovrastò le loro grida ed il trepestio e, nell'udire quel rumore, tutti si fecero immediatamente silenziosi, dirigendosi velocemente proprio verso quella sala dalla quale qualche tempo prima era fuggito Koriss.

Ivi giunti, presero posto in piedi davanti alle fiamme che ora sibilavano minacciose, mentre, la donna sul trono così li apostrofava:

«Stupidi ed inetti. Perchè correte come farfalle impazzite per le stanze ed i corridoi della montagna? Il vostro uomo non è qui che, se così fosse, già da tempo lo avrei sentito e ve lo avrei detto. Ve lo siete fatto scappare, ed è la prima volta che un estraneo mette piede nella montagna dei Kerl per poi riuscire a fuggire. Lo voglio ad ogni costo, e voi avete ancora quattro ore di tempo prima che sorga il giorno, per catturarlo e portarlo da me. Andate, e non tornate a mani vuote, perchè in questo caso le mie Sorelle

berranno la vostra essenza vitale».

A queste ultime parole, le fiamme che circondavano il trono ondeggiarono sinuosamente come dei serpenti verso i guerrieri i quali, volte le spalle a quello strano fuoco, si precipitarono ad eseguire gli ordini che erano stati loro impartiti.

Rimasta sola, la donna seduta sul trono, con un movimento fluido, si alzò e si apprestò a discendere i gradini, muovendo decisamente verso le fiamme. Quando fu a contatto di queste ultime, non si ritrasse, ma continuò tranquillamente sui suoi passi, mentre le lingue di fuoco le si attorcigliavano intorno alle gambe snelle per poi abbandonarla nuovamente con riluttanza e rientrare nei loro alveoli. Poi, non appena la donna mascherata se ne fu andata, quei singolari fuochi, dopo aver ondeggiato ancora un po', rientrarono negli interstizi dai quali erano fuoriusciti, lasciando la grande sala immersa nella penombra.

Attraversati alcuni corridoi, la donna giunse davanti ad una apertura chiusa da una solida grata di ferro. Ad un gesto della mano, questa si sollevò, permettendole di penetrare all'interno di una caverna nella quale si trovavano Ailiss e le Amazzoni che, ancora addormentate, erano saldamente incatenate alle pareti con delle sottili ma resistentissime catene. Lentamente, colei che pareva avere il comando dei Kerl, fece il giro della caverna fermandosi ad esaminare attentamente le ragazze prive di conoscenza poi, tornata sui suoi passi, si fermò davanti ad Ailiss.

Con movimenti rapidi e precisi passò le dita ad artiglio sulle tempie e sulla nuca della ragazza addormentata, quindi si ritrasse ad aspettare. Dopo alcuni istanti, la dormiente cominciò a muovere lentamente la testa, quindi aprì gli occhi dando uno sguardo a quanto la circondava. Resasi conto in un attimo della sua situazione Ailiss, dopo essersi accertata che le sue Amazzoni erano ancora vive, rivolte tutta la sua attenzione alla donna mascherata che stava ritta in silenzio davanti a lei.

Come già in precedenza Koriss, così anche Ailiss provò quella strana sensazione di gelo bruciante che le attraversava la mente, ma durò solo un attimo: quasi subito si ritrovò ad ascoltare le parole che la sua interlocutrice mascherata le stava rivolgendo.

«E così, tu saresti la donna di quell'impudente che ha osato avventurarsi nei nostri domini. Allora tutto non è ancora perduto: sapendo infatti che sei qui prigioniera, tenterà nuovamente di raggiungerti, e questa volta non lo faremo certamente scappare di nuovo».

Nel sentire queste parole, il cuore di Ailiss si riempì di gioia: Koriss era

libero, e quindi c'erano fondate probabilità di riuscire a cavarsela da quella situazione di cui non riusciva ancora a rendersi conto appieno. Ricordava di essersi addormentata nel villaggio al fianco di Koriss, ed ora si era trovata, al risveglio, incatenata al muro di quella caverna: l'unica cosa certa era che quella donna in piedi davanti a lei non sembrava promettere nulla di buono. Ma il corso dei suoi pensieri venne in quel momento interrotto bruscamente dalla regina di Kerl, che le disse:

«Sciocca, non nutrire vane speranze. Preparati piuttosto al grande onore che ho riservato a te e alle tue compagne. Ho infatti deciso che quando Kora e Tlika entreranno in congiunzione, voi diveniate un tutt'uno con le mie Sorelle.

«Nella vostra vita mortale non avreste mai sperato di poter raggiungere le vette sublimi dell'immortalità, mentre il Destino ha deciso per voi facendovi giungere questa notte nella dimora dei Kerl. Vi ho esaminato a fondo, ed ho notato con piacere che avete dei corpi sani e robusti, e non già come quelli delle contadine che dimorano giù al villaggio. Ora, anche le mie Sorelle potranno finalmente avere un degno ricettacolo che consenta loro di muoversi fuori di qui, ed allora... Ma basta: a te il resto non interessa».

Lasciata così la frase in sospeso, la Regina uscì dalla caverna e, quando la grata si fu chiusa con un cupo clangore alle sue spalle, Ailiss rimase incerta e preoccupata a meditare su quanto aveva poco prima udito.

XI.
LE SORELLE DELLA FIAMMA DANZANTE

Koriss aveva guadagnato la sponda del fiume, e si era addentrato nella foresta per sottrarsi ad eventuali ricerche da parte dei Kerl. Li aveva visti prima seguire lo strano uccello, e poi penetrare dietro quest'ultimo nella montagna, ma da allora il cielo era rimasto sgombro di quei predatori volanti. Rabbrividendo per la brezza pungente, che gli increspava la pelle bagnata per l'immersione nelle acque del fiume, si inoltrò tra gli alberi ma, non aveva fatto che pochi passi, quando si sentì scaraventare a terra dove giacque immobile, tenuto saldamente bocconi da delle braccia robuste.

«Finalmente abbiamo messo le mani su uno di quei dannati», pronunciò una voce nell'oscurità.

«È vero, e prima che possa combinare una qualche diavoleria, propongo di ucciderlo subito», fece di rimando un'altra voce.

Koriss, che nel frattempo si era reso conto di avere intorno a sé diverse persone, udito quale fine si proponevano di fargli fare, si affrettò a dichiarare la sua totale estraneità al popolo della montagna. Nel frattempo era stata portata una torcia e, fortunatamente, nel chiarore resinoso, dopo essersi anche tolto la sciarpa dal viso, ebbe modo di farsi riconoscere. La sua cattura infatti, era stata opera degli abitanti del villaggio che si trovavano tuttora celati nella foresta, e che avevano assistito da lontano alla cavalcata aerea di cui era stato protagonista unitamente ai suoi inseguitori, senza peraltro riuscire a rendersi conta di quanto stesse accadendo.

Intanto era sopraggiunto il Capo del villaggio, e fu proprio a quest'ultimo che Koriss narrò tutte le sue peripezie, dal momento in cui si era levato in volo sino a quando si era tuffato nel fiume, senza peraltro tralasciare di descrivere lo spettacolo cui aveva assistito nella grande caverna dei Kerl.

Terminato il racconto, chiese agli indigeni in quale modo si sarebbe potuto recare all'interno della montagna dalla quale era fuggito poco prima, ma in risposta ne ebbe soltanto sconsolati cenni di testa e negazioni recise. Seppe così che quelle rocce presentavano delle pareti assolutamente lisce e tali da non consentire alcuna possibilità di scalata per cui, data l'altezza enorme alla quale si trovava l'entrata al sistema delle caverne, era del tutto impensabile sperare di poter penetrare al loro interno.

Mentre sedeva sconsolato su un tronco di aruman reciso, d'improvviso un'idea gli folgorò la mente. Si era improvvisamente ricordato del prigioniero che aveva lasciato legato ed imbavagliato al villaggio, e capì che quella era l'unica chiave per poter riuscire a sapere qualcosa circa i misteriosi abitanti della montagna. Il problema consisteva nell'andare a prenderlo, ed inoltre bisognava sbrigarsi, perchè non era improbabile che, tra non molto, qualcuno fra i Kerl si accorgesse della mancanza del compagno, ed allora sarebbero sicuramente venuti a cercarlo.

Koriss espose rapidamente la sua idea al vecchio Capo il quale, pur pensando che alla sua gente ne sarebbero venuti probabilmente disgrazie e guai, acconsentì a quanto gli era stato proposto e, scelti tre fra i giovani più prestanti, ordinò loro di seguire Koriss per aiutarlo a portare nella foresta il prigioniero.

Attraversata la pianura che si stendeva tra la foresta ed il villaggio, i quattro furono ben presto vicini alla casa dove Koriss aveva lasciato il Kerl legato ed imbavagliato, e si trovavano proprio sul punto di entrare, quando si accorsero che il cielo brulicava nuovamente dei guerrieri della montagna i quali stavano volando quasi radente al suolo: evidentemente cercavano di

individuare la preda che era loro sfuggita poco prima.

In un baleno si precipitarono all'interno della casa, chiudendo l'uscio alle loro spalle con una trave, quindi si guardarono l'un l'altro in silenzio, perfettamente consci del problema che presentava ora il dover riattraversare tutta la spianata, col prigioniero appresso, e quegli attenti inseguitori su nel cielo.

Erano passati alcuni minuti soltanto quando Koriss, che si era portato vicino ad una delle finestre, vide un gruppo di Kerl i quali, atterrati nel villaggio, avevano iniziato una perquisizione sistematica di tutte le abitazioni. Questa volta si sentì perduto, e stava per abbandonare ogni idea di proseguire la lotta, quando uno dei suoi compagni, che si chiamava Ragnar, ebbe un'esclamazione:

«Ma questa è proprio la casa del vecchio Ato. Una volta tanto siamo fortunati». Dopodiché si mise a tastare freneticamente tutte le tavole che ricoprivano il pavimento.

Koriss, che non riusciva assolutamente a comprendere il motivo di quello strano comportamento, ne chiese il motivo a Ragnar il quale, senza smettere la sua ricerca, gli rispose:

«Il vecchio Ato è un avaro un po’ matto, che ha la fissazione della fine del mondo. Per questo, parecchi anni fa, si è fatto costruire un rifugio sotto la casa, che ha riempito e continua a riempire, di cibi e bevande, in modo - così perlomeno dice lui - da riuscire a superare indenne il tragico periodo di carestia che, sempre a suo dire, dovrà verificarsi. Ora sto cercando la via d'accesso a questo rifugio, ma ho l'impressione che sia molto ben dissimulato».

Udite queste parole, Koriss e gli altri due si precipitarono ad aiutarlo, e finalmente, dopo molti sforzi, riuscirono a trovare una sezione di pavimento che, ruotando su due cardini sottostanti, permetteva l'accesso al famoso rifugio. In men che non si dica, presero il Kerl prigioniero e senza troppi riguardi lo gettarono di sotto seguendolo immediatamente al piano sottostante, dopo essersi accuratamente richiusi sulla testa la sezione di pavimento che costituiva l'accesso a quella insperata via di salvezza.

Appena in tempo: infatti di lì a pochi istanti l'uscio, dal quale la trave di chiusura era stata in precedenza tolta da Koriss, si aprì, ed una decina di Kerl fecero il loro ingresso setacciando e frugando ogni più riposto angolo della casa. Ovviamente la loro ricerca risultò infruttuosa per cui, dopo aver dato un ultimo sguardo circolare, uscirono per continuare l'ispezione nelle altre abitazioni.

Intanto Koriss e i suoi compagni, visto che dovevano necessariamente aspettare che i guerrieri della montagna se ne andassero, diedero un occhiata all'ambiente nel quale si trovavano e, dopo aver constatato che rigurgitava di una quantità enorme di cibo, si ricordarono improvvisamente di aver fame. Rivolto quindi un pensiero riconoscente al vecchio avaro - sia per il rifugio che per le vivande - fecero onore a quanto stava accuratamente accatastato nella cantina, dimenticando per un po' i problemi che li aspettavano fuori di lì.

Le ultime ore della notte trascorsero velocemente, e le prime luci dell'alba cominciavano a far capolino all'orizzonte, quando Koriss e gli altri tre, che nel frattempo erano nuovamente risaliti all'interno della abitazione, videro i Kerl i quali, dopo essersi radunati, facevano ritorno alla montagna che costituiva la l'oro dimora. Fatto quindi trascorrere ancora un certo lasso di tempo dopo che l'ultimo cavaliere era scomparso all'interno della montagna, si decisero a portare fuori il prigioniero e, il più velocemente possibile, si diressero verso la foresta.

Non appena si furono ricongiunti con il resto degli abitanti del villaggio, Koriss riunì il Capo e gli Anziani per decidere il da farsi. Tutta quella gente, sparsa per la foresta con donne e bambini, costituiva un grosso intralcio per cui, dopo una rapida discussione, venne deciso all'unanimità di avviare i bambini, le donne ed i vecchi, ad un villaggio situato molto più a valle. Scelti quindi una trentina di giovani tra i più robusti, Koriss fece caricare sulle barche tutto il resto degli abitanti i quali, sotto la guida degli Anziani, si diressero lungo il fiume verso la "meta che era stata stabilita.

Risolto così questo problema, Koriss decise di far parlare il prigioniero, ma ben presto si accorse che non sarebbe stata assolutamente una impresa facile. Infatti, tutte le tecniche adottate per cavargli fuori qualche informazione, risultarono vane e, né le lusinghe né le minacce, riuscirono minimamente a scalfire la barriera di silenzio che il Kerl si era creato.

Scoraggiato, Koriss si mise a passeggiare lungo le rive del Tarn, e si era chinato distrattamente, immergendo le mani nell'acqua per rinfrescarsi il viso, quando venne tirato indietro bruscamente da Ragnar che lo aveva seguito sin lì.

«Vuoi forse farti divorare vivo dai raiden?» Gli chiese il compagno della notte precedente.

«I raiden?» esclamò sbalordito Koriss. «Ma come è possibile? Questa notte mi sono tuffato nel fiume e vi ho anche nuotato per un po', ma non ho visto nessuna di quelle bestiacce».

«Certamente. Infatti di notte si ritirano nelle loro tane, ove dormono profondamente sino a quando le luci del giorno non li fanno uscire più famelici ed aggressivi che mai», gli rispose Ragnar. «Ma stai pur tranquillo che se, invece di questa notte ti fossi tuffato di giorno, di te avremmo trovato solo le ossa».

Guardando allora con maggior attenzione, Koriss vide le sagome sinuose di quei lucertoloni anfibi che si muovevano lentamente sotto il pelo dell'acqua e, d'improvviso, il ricordo dello spettacolo cui aveva assistito nella foresta di Ra'hal, gli fece balenare alla mente il modo per far parlare il Kerl.

Dapprima diede ordine che, su un piccolo promontorio sovrastante il corso d'acqua, venisse eretto un trespolo al quale fece agganciare una carrucola terminante in un uncino di ferro; quindi, fatto portare il prigioniero, dopo averlo fatto legare per i piedi all'uncino, lo fece tirare su sin quando non rimase sospeso sul pelo dell'acqua con la testa a circa una dersta di distanza da quest'ultima. Poi fece portare una carda (animale simile ad una capra con quattro corna), ed ordinò che venisse gettata nel fiume, proprio sotto al punto dove era appeso il Kerl.

Non appena l'animale cadde in acqua, vi fu un vorticare di spruzzi e di corpi lucidi e scuri che emergevano e si tuffavano velocemente in un bagliore di denti acuminati e, ben presto, i bramiti della povera bestia cessarono del tutto, lasciando quale testimone dell'accaduto solo una larga chiazza verde di sangue. Rivolgendosi allora al malcapitato appeso, Koriss lo invitò a parlare, ma avutone in risposta un cenno negativo, ordinò che la fune venisse abbassata verso l'acqua.

In quel momento un raiden, più famelico degli altri, effettuò un balzo andando ad agganciare con i denti aguzzi una spalla del Kerl il quale, terrorizzato, a quel punto, urlò:

«Basta, tiratemi fuori. Vi dirò tutto quello che volete sapere».

Allora Koriss, ricacciato con un colpo di spada il raiden nel fiume, dopo aver fatto togliere dal trespolo il prigioniero, lo fece adagiare per terra. Cominciò quindi a porgli delle domande, sia sui suoi compagni, sia sulle vie di accesso alla montagna e quello, con voce rotta dallo spavento, iniziò a raccontare, mentre gli astanti - man mano che il racconto procedeva - cominciavano a formarsi una idea abbastanza precisa sul popolo della montagna.

Appresero così che, in un'epoca che si perdeva in tempi antichissimi, avevano fatto la loro apparizione su quelle montagne delle strane forme di

vita che assomigliavano a delle fiamme. Ma di queste ultime avevano solo l'aspetto esteriore: infatti, non emanavano calore, ed erano caratterizzate da un'intelligenza diabolica e perversa che, unita ad alcuni poteri sovrumani, dei quali erano fornite, le rendeva praticamente invincibili. Usando di queste loro prerogative, che si estrinsecavano tra l'altro nel controllo mentale, nella teleforesi e nella telecinesi, avevano asservito al loro potere i Kerl, un popolo di montanari guerrieri che abitava appunto in quei luoghi. Ed erano stati proprio i Kerl che, in funzione del loro aspetto esteriore, le avevano chiamate le Sorelle della Fiamma Danzante.

Tra le varie caratteristiche che contraddistinguevano queste forme di vita, ce ne era una che fece raccapricciare Koriss e gli altri quando ne vennero a conoscenza. Pareva infatti che questi esseri traessero il loro sostentamento dal suggere l'essenza vitale delle persone, che divoravano letteralmente, lasciandole simili a degli involucri incartapecoriti. A questa loro necessità erano dovute le periodiche scorrerie dei Kerl, i quali, appunto in queste occasioni, dovevano provvedere ad impadronirsi di esseri umani da sacrificare alla fame dei loro spietati padroni.

Fortunatamente le Sorelle della Fiamma Danzante - nella loro forma originale, - erano soggette a lunghissimi periodi di letargo, per cui le apparizioni dei predoni volanti si ripetevano solo ad intervalli di molti anni. Era questo il motivo per cui, tutto ciò che li concerneva, spesso svaniva nella leggenda. Infatti anche i Kerl, durante il periodo di letargo dei loro padroni, venivano tenuti in stato di animazione sospesa, e questo fatto - unito all'inaccessibilità dei luoghi dove dimoravano - contribuiva a far aumentare il mistero che circondava la loro esistenza.

Riandando con la mente alle ore trascorse all'interno della montagna, Koriss si ricordò improvvisamente della donna mascherata, e ne chiese notizie al Kerl, chiedendogli al contempo il motivo del rapimento della Amazzoni; inoltre gli chiese perchè, eccettuata la donna mascherata, non avesse visto altre donne. Allora il prigioniero spiegò come la donna mascherata fosse anche lei una delle Sorelle della Fiamma Danzante, che si serviva del corpo di una donna catturata molti anni prima, per potersi muovere tra le persone senza alcuna limitazione. Infatti gli altri membri di quel popolo, risiedevano stabilmente in una grande grotta che si trovava proprio sotto al trono dove Koriss aveva visto assisa la donna e, quando erano nella forma di fiamme, non si allontanavano mai da quel posto.

D'altro canto, per mantenere il controllo di quel corpo, non era sufficiente una sola delle Sorelle, ma dovevano essere in parecchie, anche perchè il

corpo, se non veniva mantenuto - a spese di un grosso dispendio di energie - efficiente, si deteriorava rapidamente, assumendo ben presto l'aspetto di un involucro rinsecchito. Inoltre, per qualche curiosa legge di compatibilità biologica, le Sorelle della Fiamma potevano prendere possesso solo di corpi femminili, mentre gli uomini servivano esclusivamente per il loro nutrimento.

Questo era il motivo per il quale nella montagna non vi erano presenti delle donne: infatti quegli esseri, desiderosi di poter uscire da quei posti che costituivano sì il loro dominio ma anche il loro limite, in anni e anni di esperimenti avevano tentato di incarnarsi nelle donne dei Kerl e nelle altre rapite nei villaggi vicini, ma l'insuccesso era stato completo, ed aveva portato solo alla sparizione di tutti gli elementi di sesso femminile.

L'unica eccezione era costituita da quella donna vista appunto da Koriss, e che apparteneva ad una razza totalmente sconosciuta al prigioniero che stava parlando. Quella donna infatti, precipitata su quei monti in una circostanza che il Kerl non riusciva a ricordare, dopo essere stata catturata e condannata a quel destino orribile di morta-vivente, era l'unica che fosse riuscita a sopravvivere sino ad allora, probabilmente in funzione di una differente composizione biologica della propria struttura.

Per quanto concerneva poi le Amazzoni, il Kerl aggiunse che - come per le altre - anche su di loro le Sorelle della Fiamma avrebbero tentato l'incarnazione, ma che comunque ciò non si sarebbe verificato prima di ventidue giorni, epoca nella quale le due lune di Vihr si sarebbero trovate in congiunzione e che le Sorelle, per dei loro imperscrutabili motivi, ritenevano il momento più adatto per il trasferimento nei corpi delle prigioniere.

Nell'udire quest'ultima notizia, Koriss si rilassò un poco: aveva infatti temuto il peggio per Ailiss e le altre, ma quello che gli aveva testé riferito il Kerl lo tranquillizzava: il pericolo non era immediato, e ventidue giorni costituivano un periodo di tempo sufficiente per tentare di trovare una soluzione al problema.

Ad ogni modo lì non c'era più niente che per il momento potesse fare. Perciò, dato che non esisteva alcun modo per poter penetrare in quel nido di aquile, Koriss pensò che l'unica cosa da farsi era quella di trovare Kalmar e quindi, con l'amico, cercare di liberare la donna amata. Salutati dunque gli abitanti del villaggio, riprese a spron battuto la strada verso Senrir, accompagnato da Ragnar e dagli altri due che erano stati con lui la notte precedente nel villaggio, i quali lo avevano voluto seguire a tutti i costi.

Nelle prime ore del pomeriggio arrivarono nella città dell'Aquila dove,

come già gli era stato detto da Rev'lon, ebbe modo di apprendere da Bander della partenza di Kalmar alla volta del deserto di Merath. Sino a quel momento, lo aveva sorretto la speranza, ed inconsciamente aveva creduto che quanto gli era stato detto circa Kalmar non fosse vero ma ora, di fronte alla realtà, gli sembrò che il mondo gli crollasse addosso: anche volendo, dove mai avrebbe potuto cercare Kalmar in quella immensa distesa di sabbia infuocata? Nella migliore delle ipotesi, anche ammesso che il Signore delle Aquile non fosse morto in quella landa desolata, non avrebbe sicuramente fatto in tempo a tornare per salvare Ailiss. Bander si era generosamente offerto di recarsi con lui per cercare di aiutarlo, ma aveva anche soggiunto che, in base a quanto aveva udito, la situazione gli sembrava dar adito a ben poche speranze. Era questo il motivo per il quale Koriss si trovava ora in una taverna, dove cercava di dimenticare la tragedia che incombeva su di lui annegandola nel vino.

Mentre stava con il capo riverso sulla tavola, sentì una mano sulla spalla che lo scuoteva poi, alzati gli occhi, vide in piedi dinanzi a lui un Alato che lo guardava gravemente.

«Ho visto che porti l'anello di Rev'lon», gli disse il sopravvenuto, «ed il nostro Signore non è persona da dare un tale pegno ad individui che si ubriachino nelle taverne. Percepisco intorno a te un'aura di tristezza, ma ho voluto rispettare la tua intimità per cui, se credi di potermi dire ciò che ti angustia, posso vedere se in qualche modo riesco ad esserti di aiuto. L'anello che porti mi obbliga a fornirti ogni possibile assistenza, e non sarò certo io a mancare ad un impegno assunto dal Capo del mio Popolo».

Per sommi capi, Koriss narrò al suo interlocutore gli avvenimenti che gli erano occorsi e, quando Lag'hor (tale era il nome dell'Alato) ebbe chiara la visione dell'accaduto, si chiuse improvvisamente in un mutismo ermetico che lo isolò da quanto lo circondava all'interno della taverna. Koriss, stupito da questo repentino silenzio, dapprima provò a chiederne all'Alato il motivo, poi non ricevendo alcuna risposta, lo tirò energicamente per un braccio, ma ottenne lo stesso risultato. Dopo qualche minuto Lag'hor si riscosse e, mentre nei suoi occhi prima appannati tornava a brillare una vivida luce, così disse allo sbalordito Koriss:

«Ho parlato con alcuni dei miei fratelli che vivono vicino alle dune del deserto di Merath, e loro mi hanno detto di sapere qual è la direzione che ha preso Kalmar diversi giorni orsono, quando si è addentrato tra quelle sabbie. Se vuoi, possiamo guidarti là, sperando di trovarlo in tempo utile per poter arrivare a salvare la tua donna. In ogni caso è necessario che tu

prenda subito una decisione, perchè ogni istante è prezioso».

Non appena ebbe udite queste parole, Koriss balzò in piedi e, scomparso in un attimo l'abbattimento di alcuni istanti prima, si dichiarò pronto a partire immediatamente. Tenuto con sé il solo Ragnar, mandò gli altri due suoi compagni ad avvertire Bander del luogo verso il quale stava dirigendosi poi, con Lag'hor, si diresse all'uscita della taverna.

Arrivato all'esterno, vide che ad attenderlo erano altri sei Alati i quali sorreggevano due curiose imbracature formate da funi strettamente intrecciate. Prevenendo la domanda che gli stava per essere posta, Lag'hor gli spiegò che quello era l'unico sistema possibile per arrivare celermente in prossimità del deserto di Merath: ossia, lui e Ragnar sarebbero stati portati in volo per mezzo di quei rudimentali sedili sino a destinazione.

Koriss aveva già provato l'ebbrezza del volo in occasione del suo incontro con i Kerl, ma Ragnar sentì lo stomaco che gli si stringeva al pensiero di dover abbandonare la solida terra per viaggiare a diverse derste di altezza, e perdipiù sorretto da quegli strani uomini alati i quali, pur se sembravano così amici di Koriss, costituivano invece per lui dei veri punti interrogativi. Comunque, accortosi che Lag'hor lo fissava con un sorriso ironico, fece forza su sé stesso, andando a sedersi decisamente su una delle due imbracature.

In men che non si dica, lo sparuto gruppo si levò in volo, e ben presto le mura e le case di Senrir furono solo una piccola macchia che finì anch'essa per sparire tra i rilievi del terreno. Dopo un paio di soste effettuate per dare modo agli Alati di riprendere le forze, sul far della sera avvistarono un vasto riverbero di luce che, partendo da terra, si rifrangeva negli strati inferiori dell'atmosfera creando l'illusione di una vasta distesa d'acqua. Erano i raggi del sole calante i quali, riflettendosi sulla distesa di sabbia del deserto di Merath, davano l'impressione che al suolo si stendesse un grande lago, o addirittura un mare.

Erano arrivati.

Gli Alati planarono dolcemente verso una serie di basse case, intorno alle quali si trovavano diversi membri della loro razza che sembrava li stessero aspettando. Fatti deporre a terra Koriss e Ragnar, dopo che gli Alati giunti da Senrir si furono stesi al suolo allargando le grandi ali onde rilassare i muscoli affaticati per la lunga traversata aerea, Lag'hor si portò con i suoi due ospiti all'interno di una delle case, subito seguito da alcuni suoi consimili del luogo.

Rapidamente venne informato che Kalmar, dieci giorni prima, si era i-

noltrato nel deserto poco lungi dal posto dove lui si trovava ora, ed in breve tempo gli Alati stabilirono il modo col quale seguire le tracce del Principe delle Aquile.

Scartata la possibilità di inoltrarsi in volo nel deserto, sia per l'enorme vastità dello stesso, sia per la presenza in quota di strati d'aria velenosi che in precedenza avevano già causato la morte di alcuni appartenenti al Popolo Alato, venne deciso di affrontare la vasta distesa di sabbia con mezzi tradizionali, ossia a cavallo. Questo avrebbe infatti permesso una base mobile d'appoggio cui gli Alati potessero fare riferimento nelle loro esplorazioni aeree, ed avrebbe consentito anche una duplice via di scampo, evitando così di fare affidamento esclusivamente sulle capacità di volo di Lag'hor e dei suoi simili.

La mattina successiva, per tempo, Koriss ed i suoi nuovi alleati si inoltrarono nel deserto, e durante tutto il giorno, la marcia tra le sabbie infuocate proseguì ininterrottamente, tranne una breve sosta effettuata per consumare un rapido pasto.

Dopo una notte trascorsa nella morsa di un freddo rigido che contrastava in modo stridente con la calura del giorno, al momento di riprendere il cammino, Koriss vide due Alati che, dati da tenere ai loro compagni i cavalli sui quali si trovavano, si alzavano in volo e, pur procedendo a breve altezza dal suolo, ben presto si perdevano oltre le dune che delimitavano la visuale al resto del gruppo che procedeva lentamente sulla sabbia.

Un paio d'ore dopo i due fecero ritorno e, preso posto sulle loro cavalcature, furono subito sostituiti nella loro missione esplorativa da un'altra coppia che, a sua volta levatasi in volo, si proiettò nella direzione che stava tenendo la colonna. Questo avvicendamento si protrasse per tutto l'arco del giorno, e la seconda notte nel deserto vide Koriss e gli Alati i quali, sebbene fossero già penetrati profondamente tra le distese del deserto di Merath, erano ancora ben lungi dall'aver avvistato una qualsiasi traccia di Kalmar e dei suoi.

Per contro, già da quel secondo giorno, le pattuglie in volo ebbero modo di scoprire i Raam che, come grossi lucertoloni color ocra, seguivano il gruppo tenendosi nascosti tra le dune, pronti a cogliere il momento propizio per poter catturare quegli inusuali viandanti, così come già in precedenza era successo agli uomini di Kalmar. Sennonché, questa volta, non appena furono avvistati, bastarono pochi attacchi portati dagli Alati, per farli fuggire spaventatissimi e, ben presto, tutto il terreno intorno alla colonna in movimento rimase perfettamente sicuro e sgombro da qualsiasi

presenza ostile.

Quella notte, mentre avvolti nelle gualdrappe dei cavalli stavano seduti attorno ad alcuni fuochi accesi per cercare di mitigare il freddo pungente, Koriss si sentì stringere il cuore in una morsa di sconforto e, pur non palesando alcunché di ciò che si agitava nel suo animo, si accinse a cercare un po' di quiete nel sonno notturno. Fu allora che Lag'hor, avvicinatosi, gli disse:

«Dormi tranquillo. Vedrai che domattina il nuovo giorno ci porterà buone notizie».

Pronunciate queste poche parole, dopo aver ripiegato le grandi ali sotto la schiena di coricò e chiusi gli occhi, si addormentò all'istante.

All'udire quelle parole, il cuore di Koriss fece letteralmente un tuffo, mentre una moltitudine di domande da porre al suo interlocutore gli salivano alle labbra, poi però, dato uno sguardo all'Alato assopito, si ricordò dell'estrema laconicità di quegli esseri, per cui desistette dall'intento di svegliarlo e, comunque assai più tranquillo, si lasciò pian piano scivolare nel sonno.

XII.
AIL'SHA

Intanto, diverse derste sotto la superficie della città morta di Gorth, Klein si aggirava tra i molti macchinari che erano sparsi nella grande sala sotterranea e, per la prima volta da quando lo aveva conosciuto, Kalmar si accorse che era veramente contento.

Contemporaneamente, mantenendo fede a quanto aveva detto prima, il Grande Re si avvicinò ad un quadro di controllo sito su un banco posto all'estremità opposta della sala rispetto al punto dove si trovava la porta d'accesso, sul quale girò una manopola dentata di colore verde. Fu così che Kalmar si ritrovò pienamente padrone del proprio corpo, e questa volta nessuna fitta lancinante gli attraversò il cervello. Quindi, proseguendo nella sua passeggiata tra quelle macchine, che a dire il vero per lui non rappresentavano assolutamente nulla, chiese a Klein:

«È questo ciò che cercavi?»

«Sì, e siamo stati veramente fortunati a trovare tutto intatto. Per essere sincero, ti dirò che ero quasi certo che i meccanismi di protezione avrebbero resistito ma, prima di darti delle false speranze, ho voluto sincerarmi di persona che quanto cercavo fosse ancora efficiente. Ora posso dirti con si-

curezza che riusciremo a portare in salvo molti degli abitanti di questo pianeta».

«Ma cosa conti di fare?» chiese ancora Kalmar. «Ancor oggi non so esattamente quale pericolo incomba su di noi, e meno ancora so circa i rimedi che vuoi adottare. Ricordo solo un vago accenno che i Guardiani Stellari fecero riguardo ad un pianeta vagabondo, ma non riesco assolutamente a capire come questo fatto possa essere collegato a quanto sta accadendo su Vihr».

«Aspetta ancora un istante», rispose Klein. «Voglio vedere un'ultima cosa, dopodiché ti spiegherò tutto ciò che vorrai. Ma prima debbo essere sicuro: sarebbe veramente un atroce scherzo del destino se il motore avesse resistito ai secoli, e non così la nave. Sarebbe la fine di tutto».

Così dicendo, invitò Kalmar a recarsi dietro ad un tavolo ricoperto di leve e di manometri, e gli chiese di spostare un cursore che si trovava sulla posizione iniziale sino al limite della scala, quindi lo avvertì di non stupirsi per ciò che gli sarebbe apparso innanzi agli occhi.

Il Signore del Clan dell'Aquila, da quando aveva conosciuto Klein, effettivamente aveva avuto modo di sperimentare diverse cose stranissime e completamente al di fuori della sua esperienza e del suo genere di cultura, ma questa volta, vedendo che nonostante il trascorrere del tempo davanti a lui altro non appariva se non la medesima parete di freddo metallo grigio, cominciò a dubitare della fiducia poco prima manifestata dal suo compagno. Tuttavia, per non urtarlo, rimase pazientemente in silenzio ad aspettare. Ma la situazione non mutava minimamente, e stava giusto per formulare una domanda, quando vide la propria mano destra che, indipendentemente dalla sua volontà, si portava sul cursore che aveva poco prima spostato, e lo faceva andare avanti e indietro diverse volte lungo la scala graduata. E questa volta gli antichi meccanismi ripresero vita. Infatti, in un primo tempo, l'intera scala graduata si illuminò di una vivida luce arancione, poi, tutta la parete dinanzi ai suoi occhi cominciò ad aprirsi lentamente.

Nonostante Klein lo avesse avvisato, purtuttavia Kalmar rimase allibito da ciò che l'apertura della parete stava rivelando. Infatti, dall'altra parte, si apriva uno spazio veramente enorme del quale non si riuscivano a discernere i contorni; nel centro poi, si ergeva una imponente massa metallica, sagomata a forma di ellisse, dinanzi alla quale provò un vero e proprio senso d'oppressione.

In quel momento, pensò ancora una volta quale abisso di tempo e di cultura lo separasse dal suo onnipresente compagno, il quale tuttavia, com-

prendendo perfettamente il suo stato d'animo, gli fu sollecitamente vicino, spiegandogli quanto i suoi occhi vedevano ma la sua mente rifiutava di capire.

«Questa che tu vedi è un'astronave galattica. Venne costruita durante l'ultimo periodo del mio Impero, quando i neri invasori erano prossimi al nostro sistema d'origine. Ma neppure io ebbi modo di vederla finita. Ormai ci eravamo resi conto che non saremmo stati in grado di respingere gli attacchi che venivano sferrati contro di noi con sempre maggior vigore e, nell'ultimo atto di quel conflitto, tutti gli sforzi dei nostri migliori scienziati furono incanalati nella ricerca di un motore stellare, capace di spostare un'enorme massa ad una velocità transgalattica.

«Parallelamente a queste ricerche, veniva creata l'astronave che ora tu vedi, e che doveva servire a trasportare i superstiti del nostro popolo in un'altra galassia, al di fuori della portata di quelle misteriose astronavi che continuavano a ricacciarci da un pianeta ad un altro, di sistema in sistema. Ed ora eccola qui davanti a noi, pronta a compiere oggi dopo secoli di attesa, quel balzo che tanto tempo fa non poté effettuare. Dobbiamo solo montare il motore sull'astronave, e radunare la gente per partire».

«Partire? E per andare dove? Se ho ben capito, tu vorresti che noi lasciassimo Vihr, per affrontare gli spazi stellari: o no?». L'enormità di quanto aveva poco prima udito, fece rabbrividire Kalmar. «Ma credi forse che noi saremo disposti a lasciare il mondo nel quale siamo nati, per perderci, per perderci... lassù?». E con la mano fece un gesto vago indicando la sommità della caverna sotterranea. «Ma ti rendi conto che tra te e la mia gente c'è un abisso di secoli, di mentalità, di cultura, di modo di vivere e di pensare, di religione, di... di tutto? Non acconsentiranno mai a staccarsi da questa terra, e tu non puoi pretendere da noi questo».

«Capisco perfettamente come sia difficile affrontare quanto ti sto prospettando, ma credimi, non esiste alcun'altra possibilità.

«Quello che hai udito dai Guardiani Stellari è perfettamente vero. Un pianeta, staccatosi dal suo sistema a seguito dell'esplosione del proprio sole trasformatosi in Nova, è ora diretto verso Vihr e, anche se non arriverà a collidere con la nostra terra, tuttavia le passerà così vicino da causare degli sconvolgimenti tali sulla superficie, da rendere del tutto impossibile la sopravvivenza di qualsiasi forma di vita animale e vegetale.

«Se fosse stato possibile, si sarebbero potuti creare dei rifugi sotterranei a grande profondità, ma voi purtroppo, non avete né la tecnologia necessaria, né il tempo sufficiente per poterli costruire. Non resta quindi altro che

questa nave stellare. Ecco perciò il compito che ti è affidato: convincere gli altri a partire. So che non sarà facile, ma tu godi di un certo ascendente e sei rispettato ed ascoltato, per cui ritengo che non ti sarà difficile persuaderli.

«L'unico vero ostacolo è rappresentato proprio da te: infatti non potrai mai convincere alcuno, se prima non sarai convinto tu stesso e, se scruti a fondo dentro il tuo animo, vedrai come ciò che ti spaventa sia la paura dell'ignoto, dello spazio sconfinato, mentre questa stessa astronave che vedi qui davanti, ti sembra impossibilmente aliena e nemica. Ma devi pensare che l'uomo, nel procedere lungo la sua scala evolutiva, viene costantemente posto di fronte a delle scelte che si possono riassumere tutte in un unico assunto: lasciare ciò che gli è noto ed abituale per l'ignoto, per quello che sta aldilà della sua conoscenza.

«Ed è proprio in questo che consiste il progresso del genere umano: tendere sempre ad illuminare con le luci del sapere, le tenebre che gli si aprono davanti come un vasto mare, e che lui teme, ma dalle quali, al contempo, è fatalmente attratto. È lo stesso cammino che percorre il bambino quando, dalla calda oscurità del grembo materno, arriva alla luce della nascita, ma tu ben sai come, al momento del parto, debba essere aiutato ad uscire perché, inconsciamente, tende a rimanere in quel caldo ricettacolo che per lui costituisce la sicurezza, ma anche la morte, se al momento stabilito non prende il suo posto nel mondo che lo attende.

«Ora, il nostro posto è là in alto, nello spazio: lo spazio sconfinato che già un tempo fu solcato da noi, e che adesso si appresta a vedere nuovamente i Vihrel lanciati sulle strade del cielo».

Tacque. Kalmar allora si avviò lentamente in senso inverso lungo la strada che aveva fatto venendo dal suo accampamento, e nel mentre rifletteva su quanto aveva udito da Klein. Riconosceva che c'era molta verità in quello che il Grande Re aveva detto e, a malincuore, dovette ammettere che effettivamente aveva paura di lasciare Vihr per imbarcarsi su quella nave stellare che lo avrebbe inesorabilmente portato a troncare ogni rapporto con tutto ciò che, sino a quel momento, era stato il suo mondo. Ma, d'altro canto, era anche vero che la situazione prospettatagli da Klein non presentava alcun'altra via di uscita, per cui bisognava assolutamente che si convincesse a fare quanto gli era stato chiesto. Nel frattempo, era giunto all'ingresso della sua tenda per cui, accorgendosi improvvisamente di essere stanco, si coricò addormentandosi immediatamente, dopo aver rimandato alla mattina seguente ogni decisione.

Verso l'alba una spiacevole sensazione di freddo alla gola gli fece aprire gli occhi, ma s'immobilizzò immediatamente, non appena si fu reso conto che tale sensazione proveniva dal filo tagliente di una scimitarra impugnata da una donna la quale, china su di lui, lo fissava attentamente.

Colei che era stata la causa del suo brusco risveglio, vestiva un paio di pantaloni larghi a sbuffo, che terminavano all'interno di corti stivali di pelle morbida, alti sino al polpaccio. Un'ampia casacca dello stesso tessuto le ricadeva mollemente dalle spalle sino a coprire la parte superiore delle gambe, ed era stretta in vita da una cintura di pelle del medesimo colore degli stivali. Dalla cintura, sul fianco sinistro, pendeva la guaina della scimitarra che teneva impugnata, mentre sul lato destro, contenuti negli appositi foderi, erano inseriti tre corti pugnali. Il viso, bello e volitivo, era fasciato da un turbante che le nascondeva completamente i capelli ma, in compenso, nell'ovale perfetto spiccavano due profondi occhi blu, che diedero a Kalmar uno strano brivido quando s'incrociarono con i suoi.

Vide anche che loro due non erano gli unici occupanti della tenda: altre tre donne, vestite allo stesso modo di quella che lo teneva sotto la minaccia della scimitarra, erano ferme vicino all'apertura d'ingresso, e lo guardavano in silenzio.

Istintivamente, i suoi occhi corsero alla spada che aveva lasciata appoggiata ad un cuscino poco distante, ma la donna, accortasi del suo sguardo, con voce bassa e dai toni caldi, lo avvertì:

«Ti consiglio di non provarci neppure. Un movimento falso, e ti ritroveresti a guardare il sangue zampillare dalla tua gola squarciata. Perciò stai calmo e non ti muovere».

Fece quindi un cenno con una mano ad una delle donne che l'accompagnavano e questa, raccolta sveltamente la spada di Kalmar, con un solo movimento fluido si ritrasse, portandosi poi discosto dall'uomo steso sul giaciglio, che poté così alzarsi e rilassare i muscoli tenuti contratti sino a quel momento.

«Dimmi, quale motivo ti porta così lontano dalla tua casa, e con tutti questi uomini? Che io sappia, il deserto non offre tesori o ricchezze: offre solo la morte - e qui la voce della donna calò sinistramente - in mille modi diversi...». In quell'istante, con un movimento talmente repentino che Kalmar non riuscì a seguire per intero, afferrò uno dei pugnali che portava la cintura e lo scagliò contro il Principe delle Aquile, che lo sentì sibilare a lato della testa, per andare quindi a piantarsi nel palo centrale che sorreggeva la tenda.

«... ad ogni istante». Finì con calma la sua interlocutrice, e Kalmar, voltatosi, vide che l'arma era conficcata nella testa piatta e cornuta di uno strano serpente mai visto prima, che doveva essere sceso lungo il palo e che ora pendeva, oscillando, tenuto dal ferro che portava conficcato nella testa.

«Ti ringrazio», disse l'uomo ancora scosso da quanto si era verificato, e non tanto per l'uccisione della bestia cornuta, quanto per il fatto che aveva pensato, vedendo il pugnale sibilare verso di lui, che la sua ultima ora fosse giunta. Ma le parole appena pronunciate si persero dietro le spalle della ragazza la quale, divelto il pugnale dal palo, dopo aver gettato con un gioco del polso il rettile ucciso in un angolo della tenda, era uscita all'aperto.

Kalmar la seguì e, varcato il telo che chiudeva l'ingresso, vide che nell'accampamento erano presenti un migliaio di quelle strane guerriere delle quali poco prima aveva fatto conoscenza. I suoi uomini, evidentemente colti di sorpresa, venivano tenuti sotto la minaccia degli archi impugnati con mano ferma da diverse di quelle donne che erano quasi tutte montate su dei superbi cavalli, i quali costituirono un ulteriore sorpresa per il Principe delle Aquile che non ricordava di averne mai visto di simili. Infatti, uguali in tutto e per tutto ai normali cavalli che lui conosceva, avevano il manto di colore nero lucido, ed erano notevolmente più grossi. Ma non fu questo che lo colpì: fu invece il fatto che, quando uno fece uno scarto di lato, si accorse che aveva sei gambe invece di quattro.

Intanto la ragazza, che lo aveva preceduto, era montata a cavallo poi, dopo avergli ordinato brevemente di seguirla, si era portata verso il limite dell'accampamento in attesa che la raggiungesse. Resosi conto che non era possibile alcuna resistenza, Kalmar salì in sella e, dopo che si fu affiancato alla donna che lo stava aspettando, uscì dalle rovine della città di Gorth dietro al folto gruppo delle Amazzoni che si stavano inoltrando nel deserto.

Il cammino, effettuato ad andatura sostenuta, durò un paio d'ore, al termine delle quali il Signore di Senrir vide ergersi in mezzo alle dune di sabbia delle alte mura di pietra sulle quali il vento del deserto andava ad infrangersi. Gli alti battenti che costituivano l'ampio portale, si aprirono dinanzi allo stuolo a cavallo, per poi subito richiudersi non appena tutti furono all'interno. Il sibilare del vento si era fermato fuori dalla cinta fortificata e, nel silenzio che si era improvvisamente creato, Kalmar si mise ad osservare attentamente quanto lo circondava.

Le mura appena varcate racchiudevano una vera e propria città di di-

mensioni notevoli, e le costruzioni che si ergevano tutt'intorno, rivelavano una grazia architettonica ed una preziosità di materiali da costruzione, quali mai aveva avuto modo di vedere sul resto del pianeta. Davanti a lui, in diretta prosecuzione dal portone d'ingresso, si apriva una larga strada che penetrava profondamente nel cuore della città, per sfociare poi in una grande piazza al centro della quale si ergeva un superbo palazzo di pietra lucida bianca. Il bianco era il colore dominante di quella inconsueta città situata nel mezzo del deserto: bianche erano infatti tutte le case lungo le strade, e bianche erano le stesse mura perimetrali che proteggevano l'abitato, mentre il nero dei manti dei cavalli delle Amazzoni, nonché quello dei vestiti che le stesse indossavano, risaltava nettamente in tutto quel candore abbagliante.

Kalmar pensò che la meta cui erano diretti doveva essere il grande palazzo che si scorgeva al termine della strada che stavano percorrendo, e non si sbagliò perché, di lì a poco, si trovò a salire l'ampia scalinata che conduceva all'interno dell'edificio. Dopo aver affidato il proprio cavallo ad una delle donne che erano rimaste fuori sul piazzale antistante, venne introdotto in una vasta sala ove fu invitato a sedersi su un morbido divano ricoperto di cuscini, mentre la donna che era stata la causa della sua gita forzata si allontanava senza una parola.

In verità Kalmar non era ancora del tutto convinto di essere perfettamente sveglio. Ciò che lo circondava era così strano ed inverosimile da sconfinare nell'irreale: tutte quelle guerriere nerovestite che si aggiravano in quella impossibile città situata nel cuore di un deserto che non permetteva la vita agli esseri umani, contribuivano a creare in lui un senso di disorientamento e di incredulità.

Comunque, esaminando un po' più a fondo i sentimenti che si agitavano nel suo animo, si accorse che quello che sovrastava di gran lunga tutti gli altri, era il desiderio di rivedere quella donna misteriosa. Cercò di scusarsi con sé stesso dicendosi che probabilmente ciò era dovuto alla preoccupazione derivante dal sapere cosa lei avrebbe deciso nei confronti dei suoi uomini ma, nel profondo del suo cuore, sapeva che non era questo il motivo. Era inutile negarlo: quella donna lo aveva colpito profondamente e allora, con un senso di colpa, si costrinse a non pensare più a lei cercando di distrarsi nell'esaminare quanto lo circondava.

La sala nella quale si trovava era veramente grande, ed ostentava un lusso ed uno sfarzo in pesante contrasto con i modi rudi ed i vestiti privi di ornamenti che aveva avuto modo di notare sulle donne che lo avevano ac-

compagnato sin lì. in un angolo era sistemata un'ampia piscina piastrellata in color azzurro pallido ricolma di acqua limpidissima, che in quel momento veniva illuminata dai raggi del sole i quali, penetrando attraverso un'ampia vetrata posta sul soffitto, le cadevano sopra perpendicolarmente. Morbidi divani e cuscini colorati erano sparsi qua e là con abbondanza in un disordine solo apparente, mentre il pavimento era lastricato con marmi di diverso genere e colore che, accostati gli uni agli altri in mosaici frutto delle mani esperte di valenti artisti, mostravano scene di caccia e paesaggi inconsueti. Ed era strano, si disse Kalmar guardando quelle scene intarsiate, che gli ignoti artefici avessero raffigurato con tanta abbondanza e dovizia di particolari, alberi, boschi, prati, laghi, fiumi, ed altre cose consimili, tutti elementi questi non solo difficili da trovare, ma addirittura da immaginare in quell'arido ambiente desertico.

Mentre così stava pensoso, meditando su questo fatto, un movimento di fronte a lui valse a fargli distogliere lo sguardo dai mosaici, per concentrarlo sulla donna che stava in quel momento facendo il suo ingresso dalla porta posta in fondo alla sala, qualche dersta sulla destra della piscina. Al primo sguardo non la riconobbe: poi, quando si fu portata al centro della stanza, ravvisò immediatamente i lineamenti di colei che, da quando gli era apparsa nella sua tenda, occupava tutti i suoi pensieri.

Sembrava un'altra. Infatti aveva tolto gli abiti che indossava in precedenza, e le lunghe gambe erano ora coperte da dei larghi pantaloni a sbuffo di seta trasparente che nulla lasciavano da scoprire all'immaginazione di chi la guardava, mentre un'acconciatura di pietre preziose era l'unica cosa che la ricoprisse dalla vita in su. I capelli erano sciolti, e ricadevano in una cascata fluente sulle spalle tornite, mentre la bella bocca era atteggiata in un sorriso che il Principe delle Aquile sentì scendere fino nel più profondo del suo essere. Udì che diceva:

«Io sono Ail'sha, Regina delle Amazzoni del Deserto. E tu, straniero, dimmi: qual è il tuo nome?»

Riscossosi a fatica dalla contemplazione del corpo di lei, l'uomo così le rispose: «Il mio nome è Kalmar, e sono colui cui ubbidiscono i membri del Clan dell'Aquila. Mi trovo qui nel deserto per cercare un mezzo che consenta di salvare la vita degli abitanti del pianeta».

«Salvare la vita, dici? E cosa mai ci minaccia?» fece eco Ail'sha.

«Una catastrofe planetaria. La superficie di Vihr diventerà un mare di fuoco, e sarà inabitabile per qualsiasi forma di vita. Ecco perché sono venuto a cercare tra i macchinari celati nella città morta di Gorth il modo di

salvare i Virhel».

«E ci sei riuscito?»

«Sì. Ora so che è possibile allontanarsi da qui prima che la cometa fiammeggiante ci avvolga nel suo abbraccio di morte, ma è necessario fare presto perché il tempo che ci rimane a disposizione non è più molto.

«Ma tu, Regina, dimmi: come mai vivi con la tua gente in questo deserto che noi abbiamo sempre ritenuto essere mortale per gli esseri umani? Donde trai il sostentamento per te e per i tuoi?»

«Fai molte domande, straniero, e mi sembri troppo spavaldo per essere uno che sta per morire».

Chi aveva pronunciato queste ultime parole era un uomo, alto circa due derste, che vestiva una tunica rossa lunga sino alle caviglie, stretta in vita da un'alta fascia di seta nera e recante ricamato in oro sul petto un sole splendente. Era il primo uomo che Kalmar aveva visto da quando aveva messo piede in quella città, e rimase colpito dalle sue perfette proporzioni e dalla struttura atletica.

Senza più degnarlo di uno sguardo, l'uomo appena arrivato si diresse verso Ail'sha poi, fermata con la mano destra la scimitarra che gli ondeggiava sul fianco, così le si rivolse:

«Tu sai quale sia la Legge, e lui l'ha infranta penetrando con i suoi nella Città Sacra. Ora lo attende la morte. Fai che sopraggiunga al più presto, in modo che sia offerta subito la riparazione per il sacrilegio compiuto».

«Ascolta Rohr», lo interruppe la Regina. «Quest'uomo parla di una catastrofe, ed afferma di essere entrato nella Città Sacra col solo scopo di salvare gli abitanti di questo pianeta. Sembra sincero, ed io gli credo. Non possiamo ucciderlo per questo. Ascolta anche tu quello che ha da dire, e poi decideremo il da farsi».

«Quanta foga nel difenderlo, Ail'sha», replicò l'uomo chiamato Rohr. «Forse che la Regina delle Amazzoni del Deserto ha posti i suoi occhi su quest'uomo? È la donna che parla in te, o la Regina di San'hor'rat, la Città del Ricordo? Debbo forse rammentarti quali sono i tuoi doveri verso di me o forse mai hai bisogno che Rohr, l'Ultimo, ti faccia sentire il peso della sua potenza?».

Ail'sha distolse lo sguardo dal viso del suo interlocutore poi, rapidamente, ordinò che Kalmar venisse portato via. Quattro Amazzoni accompagnarono il Principe delle Aquile fuori dalla sala, ma grande fu lo stupore di quest'ultimo quando si accorse che, invece di essere rinchiuso in una cella come si aspettava, si vide condotto in una stanza, indubbiamente più pic-

cola di quella ove era stato sino a pochi istanti prima, ma che, per comodità e lusso, non era certamente inferiore.

XIII.
ROHR L'ULTIMO

Non era trascorso molto tempo da quando le Amazzoni lo avevano lasciato solo chiudendosi la porta alle spalle, e Kalmar stava esaminando un artistico bruciaprofumi intagliato a mano nel cristallo di rocca che stava spandendo nell'aria un delizioso aroma, quando udì che qualcuno aveva fatto il suo ingresso nella camera.

Prima ancora di voltarsi a guardare, intuì che la persona testé entrata doveva essere Ail'sha: e infatti lei era là, in piedi al centro della stanza, con sulle labbra un mesto sorriso, mentre un velo di lacrime faceva luccicare i suoi profondi occhi blu. Obbedendo ad un impulso che non si soffermò ad esaminare, Kalmar le si avvicinò e, presala tra le braccia, la baciò dolcemente. Poi si staccò da lei, ma Ail'sha, dopo avergli passato la mano dietro la nuca, lo attirò nuovamente a sé e, nell'oblio di quelle labbra brucianti, il Signore delle Aquile dimenticò qualsiasi altra cosa che non fosse quella donna che teneva stretta a sé, e per la quale provava un sentimento che aveva paura di analizzare a fondo.

Con riluttanza si allontanò dalla ragazza quindi, per distogliere la mente dal pensiero di lei, le chiese sia cosa stesse accadendo, sia chi fosse quell'uomo che aveva così brevemente avuto modo di vedere nella sala dove era stato condotto al suo arrivo. Allora la ragazza si dilungò in una narrazione confusa, dove la realtà, la storia e la leggenda, si mescolavano a tal punto che era ben difficile riuscire ad individuare dove l'una finisse e cominciasse l'altra.

Gli parve comunque di capire che Rohr doveva essere l'ultimo discendente della razza che tanto tempo addietro aveva abitato la città di Gorth, e che veniva considerato da quelle donne, una via di mezzo tra un Semidio ed un Sommo Sacerdote, del quale ultimo peraltro espletava le funzioni. Era anche evidente, al di là di qualsiasi dubbio, che tutte le abitanti di San'hor'rat, nutrivano nei confronti di quell'uomo un rispetto ed un timore assoluti. Rispetto e timore che derivavano - oltre che da secoli di continua sottomissione ai predecessori di Rohr -, a dei poteri singolari ed assai potenti di cui costoro avevano sempre fatto mostra, e che erano serviti per tutto questo tempo a tenere in completa soggezione quel popolo di donne

guerriere.

Donne guerriere che costituivano un ceppo autoctono completamente diverso dalla razza dalla quale derivava Rohr, e che erano state nel corso dei secoli, progressivamente ma inesorabilmente, separate dai maschi del loro popolo. Infatti, i vari Ultimi - questo era appunto l'appellativo che si erano dati i congeneri di Rohr - avevano pensato che la presenza di elementi di sesso maschile, oltre il fatto di essere più difficile da controllare, avrebbe potuto causare delle deviazioni nelle donne, che in questo modo erano state invece abituate ad identificare solo in loro, quali unici rappresentanti dell'altro sesso, i simboli stessi del potere, cui doveva andare la loro completa e totale obbedienza.

Pertanto, venivano mantenuti in vita solo pochi uomini, usati esclusivamente per la produzione del seme vitale che, custodito in laboratori sotterranei il cui accesso era noto solo agli Ultimi, veniva poi immesso nelle Amazzoni del deserto durante il corso di complicate cerimonie iniziatiche accuratamente predisposte, durante le quali veniva dato a intendere alle prescelte, che la loro fecondazione proveniva direttamente dall'unione col Dio di cui il Sommo Sacerdote costituiva l'espressione vivente. È ovvio che questi esemplari erano mantenuti accuratamente segreti, e non veniva loro consentito alcun contatto con le Amazzoni, pena la vita per entrambi.

Per contro poi, gli Ultimi sceglievano, sia per la procreazione del loro discendente - solo uno per generazione - sia per il loro piacere, le Regine delle Amazzoni, e questo risultava facilmente intuibile per svariati motivi, non ultimo quello che una diversa unione con una donna di rango inferiore alla Regina, avrebbe indubbiamente nuociuto in modo assai grave al loro prestigio.

Per millenni erano stati favoriti nel portare avanti i loro disegni, dal totale isolamento loro concesso da quel deserto invalicabile, ma ora che Kalmar ed i suoi erano giunti sin li, con la loro semplice presenza, costituivano una seria minaccia al loro incontrastato potere consolidatosi in anni di ferreo dominio.

Tutte queste cose Kalmar le intuì dalla narrazione dei vari episodi che gli erano stati raccontati da Ail'Sha, in quanto era ovvio che la ragazza non fosse assolutamente in grado di effettuare una disamina analitica del comportamento di Rohr e dei suoi predecessori. Troppi secoli di sottomissione cieca e di pregiudizi profondamente radicati, l'avevano abituata a pensare agli uomini come ad esseri abietti, portatori solo di contaminazione e di morte, per cui ora si sentiva completamente disorientata nello scoprire che

nutriva per quell'uomo che le stava di fronte, un sentimento che - e questo era veramente un sacrilegio - lei doveva esclusivamente a Rohr il quale, di lì a due lune, avrebbe dovuto fare di lei la madre di suo figlio, destinato a succedergli nella carica di Ultimo.

Però tutto il suo essere si ribellava al pensiero che Kalmar potesse venire ucciso per cui, in aperto contrasto con tutto quello che costituiva il suo mondo e le sue leggi, si apprestò a salvargli la vita.

«Dobbiamo fare in fretta», disse quindi a Kalmar, mentre nella voce le vibravano l'ansia e il timore. «Rohr non tarderà ad accertarsi che i suoi ordini siano stati eseguiti, e se si accorgerà che sto cercando di ingannarlo, la sua vendetta sarà spietata».

«Ma come faremo ad uscire da questa città?» le domandò Kalmar. «Non mi dirai che vuoi attraversare le strade in pieno giorno, ed uscire dalle porte sotto gli occhi di tutti!»

«No di certo. Ma vedi, io conosco un passaggio sotterraneo che dalla reggia, dopo aver attraversato tutta la città ad essere passato sotto le mura, sbuca nel deserto. Ora ti farò nuovamente condurre a Palazzo e, quando sarai là, vedremo di allontanarci al più presto».

Dopo aver proferito queste parole, la Regina delle Amazzoni uscì precipitosamente dalla stanza. Mentre faceva ritorno alla reggia, cercava di mettere un po' d'ordine in quella marea di sentimenti contrastanti che si agitavano nel suo animo, minacciando di sommergerla.

Era molto difficile riuscire a scardinare in pochi istanti tutto un sistema di vita non solo, ma pensando al futuro che le si prospettava, lo vedeva gravido di pericoli e di incertezze. L'unica forza che la sorreggeva era l'amore che nutriva per Kalmar ma, d'improvviso, le parve che il respiro le venisse a mancare: non aveva mai pensato, e di conseguenza non le era mai passato per la mente di chiedergli, se avesse un'altra donna. Questo pensiero la colpì come una vera e propria pugnalata, tanto che dovette per un attimo interrompere la marcia ed appoggiarsi al muro di una casa, mentre il cuore le batteva furiosamente. Poi però, ripensando ai baci di lui, riprese coraggio e, scacciata dalla testa quell'idea angosciosa, riprese sveltamente il suo cammino.

Non era trascorsa nemmeno mezz'ora da quando Ail'Sha era uscita dalla stanza, che Kalmar vide nuovamente aprirsi la porta, e quattro Amazzoni, dopo essere entrate, gli ordinarono di seguirle. Ripercorsa in senso inverso la strada che aveva fatto per giungere sin lì, rientrò nuovamente nell'edificio ove era stato in precedenza, e qui, una volta giunto, venne accompa-

gnato in una camera nella quale la Regina lo stava aspettando.

Questa, dato ordine alla scorta di attendere fuori dalla porta, non appena l'uscio si fu richiuso, si precipitò verso di lui quindi, presolo per mano, lo condusse rapidamente verso il muro che si trovava alla loro sinistra, fermandosi davanti ad una panoplia costituita da uno scudo sorretto da due spade incrociate. Appoggiatasi con tutto il peso del corpo sull'impugnatura di una di queste, Ail'Sha fece lentamente ruotare una porzione di muro che, quando si fu completamente dischiusa, rivelò una buia apertura nella quale s'intravedeva l'inizio di una scala che scendeva verso il basso.

Entrambi erano intenti ad osservare quanto stava accadendo, per cui non si accorsero che una porta sul lato opposto dalla sala si era aperta, ed un'Amazzone in procinto di entrare era rimasta attonita alla vista dello spettacolo che le si era presentato innanzi agli occhi. Nel volgere di un breve istante, la donna realizzò che la sua Regina stesse combinando qualcosa di non lecito con lo straniero per cui, richiusa silenziosamente la porta, si precipitò ad avvertire il Sommo Sacerdote di quanto stava accadendo.

Nel frattempo Kalmar ed Ail'Sha, accesa una torcia, erano penetrati nel budello che scendeva sottoterra, e già avevano cominciato a discendere i primi gradini, quando il Principe delle Aquile, tornato di corsa sui propri passi, con la spada di Ail'Sha recise le grosse funi sulle quali si basava il meccanismo di apertura e di chiusura del passaggio. Sbarrata perciò la via alle loro spalle, ripresero ad inoltrarsi in quel cunicolo quindi, mentre le tenebre davanti a loro si aprivano alla luce della torcia per poi richiudersi non appena erano passati, Kalmar si accorse che qui l'aria - anche se sapeva di stantio - era comunque notevolmente più fresca di quella che si respirava in superficie.

Quasi subito la scala ebbe termine, ed il cammino proseguì in un corridoio le cui volte erano di pietra, ma i due fuggitivi si accorsero che avevano smesso di scendere, e che il percorso stava ora seguendo un tracciato sotterraneo parallelo al piano della città soprastante. Trascorso un ulteriore lasso di tempo, che non riuscirono a quantificare data la totale assenza di luce e di qualsiasi rumore proveniente dall'esterno, giunsero finalmente a quella che doveva essere l'uscita del passaggio segreto.

Infatti, di fronte a loro, il corridoio era chiuso da una porta, anch'essa di pietra, la cui apertura era comandata da un ingegnoso sistema di funi e ruote dentate, del tutto analogo a quello che avevano trovato all'inizio. Senza por tempo in mezzo, Kalmar si appoggiò alla leva che serviva a far aprire la porta ma, nonostante ripetuti sforzi, quella non si mosse in alcun modo.

Vedendo che non riusciva a spostare la leva, Ail'Sha si portò in suo aiuto, ed anche lei fece forza con tutto il suo peso nel tentativo di spostare la pesante pietra che si frapponeva tra loro e la libertà. Ma il risultato fu purtroppo uguale al precedente per cui, dopo ulteriori, ripetuti tentativi, dovettero accettare l'idea che quella lastra di pietra era tanto irrimediabilmente quanto inspiegabilmente bloccata.

Nel frattempo, l'Amazzone che aveva assistito alla loro fuga era giunta al cospetto di Rohr e, con frasi concitate, lo aveva messo al corrente di ciò di cui era stata poco prima testimone. Una nube d'ira offuscò i lineamenti dell'uomo, ma fu un attimo. Un istante dopo, un sorriso crudele si disegnò sulle sue labbra sottili poi, senza mostrare alcuna fretta, dopo aver radunato una ventina di Amazzoni, si portò nella sala dove era situato l'ingresso al passaggio sotterraneo.

Sempre con molta calma, tirò l'impugnatura della spada che comandava l'apertura, ma le corde recise in precedenza da Kalmar, fecero girare a vuoto il meccanismo. Un lampo di contrarietà balenò negli occhi del Sommo Sacerdote ma per poco in quanto, subitamente rischiaratosi in viso, disse quasi parlando a sé stesso: «Ma bene! Vi siete chiusi in trappola con le vostre stesse mani: non mi resta altro che venirvi a prendere all'uscita della gabbia».

Fatti quindi approntare dei cavalli, dopo qualche minuto a capo di un drappello di Amazzoni, uscì dalla porta principale di San'hor'rat inoltrandosi nel deserto.

La cavalcata non durò a lungo; infatti, dopo una breve galoppata, Rohr fece fermare il drappello davanti ad un mucchio di macigni accatastati l'uno su l'altro. Le Amazzoni lo guardarono stupite, ma non osarono fare alcun commento né chiedergli ragione del suo singolare comportamento. Il Sommo Sacerdote infatti, si era seduto con la schiena appoggiata ad uno dei massi e, dopo aver loro fatto segno di smontare da cavallo, aveva chiuso gli occhi: pareva ora che stesse dormendo. Abituate tuttavia a non discutere in alcun modo il volere dell'Ultimo, si sedettero un po' discosto da lui, e rimasero in paziente attesa di ulteriori eventi.

Ma Rohr non dormiva, così come poteva venir fatto di pensare. La sua mente, dotata di poteri telepatici - anche se non di vasta portata -, gli consentiva di esplorare i pensieri dei fuggitivi che si trovavano a pochissima distanza da lui separati solo da quei massi, ed in quel momento si stava compiacendo della loro ansia e della loro frustrazione.

I due si erano infatti accorti di non essere più in grado di andare avanti,

né per contro potevano tornare indietro, e questa consapevolezza, unita alla convinzione che nessuno fosse a conoscenza dell'esistenza di quel passaggio segreto, li aveva resi certi che avrebbero incontrato una morte orribile in quell'oscurità. La torcia nel frattempo si era completamente consumata ed il buio li avvolgeva da ogni parte in forma quasi palpabile, creando in loro quel senso di disperazione che Rohr stava appunto percependo e che gli procurava una vera e propria gioia fisica.

Intanto, a diverse arste di distanza da San'hor'rat, Koriss era intento ad ascoltare con estrema attenzione quello che stavano dicendo due Alati di pattuglia, rientrati in quel momento dal loro giro di perlustrazione nel deserto.

Le notizie erano ottime: infatti erano state avvistate le rovine di Gorth e, in uno con esse, l'accampamento degli uomini di Kalmar. Ma non tutto risultava perfettamente chiaro: gli esploratori infatti, avevano riferito circa la presenza di un buon numero di donne armate che parevano sorvegliare attentamente gli uomini di Senrir. Di Kalmar poi non vi era alcuna traccia, e Lag'hor aggiunse che non era sicuramente presente nell'accampamento, in quanto alcuni rapidi sondaggi mentali effettuati dagli Alati, avevano rivelato come lo stesso fosse stato condotto via da un altro gruppo di quelle donne, verso una destinazione totalmente ignota.

C'era di che restare perplessi, e Koriss si trovò a riflettere sul fatto di come non avrebbe mai pensato che quella landa inospitale potesse alloggiare un così grande numero di genti diverse. Ma questi erano pensieri oziosi mentre, per contro, s'imponevano fatti e per di più molto concreti.

Dopo una breve discussione con Lag'hor, stabilirono di attaccare le donne, e di liberare quindi gli uomini del Clan delle Aquile: avrebbero deciso in seguito quale sarebbe stata la mossa successiva. Di conseguenza, coprirono l'ultimo tratto che li separava da Gorth in perfetto silenzio adottando tutte le precauzioni possibili; poi, non appena furono in prossimità dell'accampamento sorvegliato dalle Amazzoni, Koriss diede disposizioni affinché gli Alati, a due per volta, s'impadronissero delle donne impedendo loro di dare l'allarme.

Compito questo che, quella notte, gli Alati eseguirono a meraviglia, facilitati sia dal fatto che le Amazzoni erano sufficientemente intervallate le une dalle altre sia che, dal momento che i prigionieri erano legati, non pensavano certo di poter subire un qualche attacco, e meno che mai dal cielo. Un rapido fruscio d'ali, e nel volgere di un breve attimo, la malcapitata di turno si trovava con le braccia saldamente avvinte dietro la schiena, una

mano sulla bocca, e sollevata in aria ad una notevole altezza. Questa operazione si ripeté con una metodicità quasi monotona finché, verso le prime luci dell'alba, non c'era più una sola donna a sorvegliare l'accampamento mentre, in un avvallamento tra le dune non molto distante da Gorth, un mucchio di Amazzoni saldamente legate, ma soprattutto ferite nell'orgoglio, stava a dimostrare la perfetta riuscita del colpo di mano organizzato da Koriss.

Il quale, non appena questo fu possibile, si precipitò con gli altri a slegare gli uomini di Kalmar, ai quali chiese subito notizie del loro Signore. Ma questi non furono assolutamente in grado di fornirgli alcuna informazione, salvo la direzione approssimativa che avevano preso le Amazzoni con le quali aveva lasciato l'accampamento.

Lag'hor a questo punto, suggerì a Koriss di non perdere dell'altro tempo, e fece portare una delle Amazzoni che erano state catturate, alla quale Koriss cominciò a porre una fitta serie di domande, che peraltro non ottennero risposta alcuna. Irritato per il totale mutismo ostentato dalla prigioniera, Koriss stava per schiaffeggiarla, quando il suo braccio alzato venne fermato da Lag'hor, sino a quel momento rimasto in silenzio. L'Alato gli fece presente che non era assolutamente necessario usare le maniere forti con la ragazza che stava loro di fronte in quanto, mentre Koriss le poneva via via le domande, aveva potuto leggere le risposte nella mente di lei. Effettivamente Koriss non si era ancora abituato allo strano potere di cui erano dotati i suoi amici Alati, per cui si rammaricò di non averci pensato subito comunque, senza perdere dell'ulteriore tempo prezioso, chiese a Lag'hor di cosa fosse venuto a conoscenza.

Seppe così dell'esistenza di San'hor'rat, della Regina delle Amazzoni e di Rohr ma, relativamente a quest'ultimo, l'idea che Lag'hor aveva ricavato dalla prigioniera era estremamente abnorme, per cui la relegò in un angolo della propria mente, classificando in modo spicciolo l'uomo come una specie di stregone. Conosciuta inoltre l'ubicazione approssimativa della città e di conseguenza il luogo ove era stato condotto Kalmar, radunò immediatamente un consistente quantitativo di uomini che potessero recarsi con lui a liberare l'amico prigioniero.

Di lì a poco, il drappello di cavalieri, preceduto come al solito dagli Alati, lasciò l'accampamento diretto alla volta della misteriosa città del deserto.

XIV.

IL RITORNO

Quasi contemporaneamente alla partenza degli uomini da Gorth, Rohr aprì gli occhi e si levò in piedi. Era ormai trascorso diverso tempo, ed aveva assaporato a sufficienza la disperazione dei due chiusi nel cunicolo sotterraneo. Anche le Amazzoni, vedendo il Sommo Sacerdote scuotersi da quella specie di letargo nel quale era rimasto sprofondato sino a quell'istante, si alzarono prontamente in attesa di udire quali sarebbero state le sue decisioni.

Rohr, con un movimento repentino, si portò vicino a due massi posti un po' discosto dagli altri e, premendo con la mano su una sporgenza appena percettibile, ottenne che una pesante lastra di pietra si spostasse su dei cardini invisibili. Era l'uscita del passaggio segreto.

Quando la luce del deserto si insinuò nell'apertura che si era creata, apparvero Kalmar ed Ail'Sha i quali, dopo aver ripetutamente sbattuto le palpebre per la luce improvvisa che aveva loro ferito gli occhi, si alzarono da terra ed uscirono all'aperto. Non appena ebbero varcato la linea che separava il passaggio sotterraneo dal deserto Rohr, lanciato un breve ordine, fece afferrare saldamente Ail'Sha da due delle Amazzoni, una delle quali, per maggior sicurezza, puntò alla gola della Regina la sua spada.

Tutto si era svolto nel volgere di un breve istante per cui quando Kalmar, accortosi di chi gli stava di fronte, accennò ad un moto di reazione brandendo la spada, si bloccò immediatamente nell'udire il Sommo Sacerdote che, senza palesare nella voce alcuna emozione, ordinava alle Amazzoni che tenevano prigioniera Ail'Sha, di tagliare la gola alla ragazza se lo straniero avesse tentato la pur minima mossa. Sfiduciato nel vedere che la salvezza, già così vicina, si era definitivamente allontanata, Kalmar gettò sulla sabbia la spada diventata ormai inutile, permettendo che gli legassero le mani dietro la schiena e quindi, fattolo salire in groppa ad un cavallo, lo conducessero nuovamente a San'hor'rat.

Dove, una volta giunti, venne separato da Ail'Sha e rinchiuso in una prigione nuda e fornita di solide sbarre, ben diversa da quella nella quale in precedenza era stato tenuto per ordine della Regina. Prendendo comunque il tutto con una certa filosofia, dopo essersi sdraiato su un tavolaccio sospeso al muro per mezzo di due grosse catene, si mise a pensare a ciò che lo aspettava, ma dovette convenire che l'immediato futuro si presentava tutt'altro che roseo.

Koriss, che nel frattempo era giunto in prossimità della città e, avvertito

dagli Alati, aveva fatto fermare il gruppo di cavalieri in modo che rimanessero defilati alla vista di coloro che si trovano nelle mura, si mise ad esaminare con Lag'hor il modo migliore per poter penetrare nella città e salvare l'amico. Questa volta non era possibile adottare il sistema che tanto successo aveva avuto nell'attacco alle Amazzoni rimaste di guardia a Gorth, in quanto la grande quantità di persone presenti nell'abitato non permetteva certo che simili colpi di mano potessero passare inosservati. Comunque era necessario sapere dove esattamente si trovasse Kalmar e, a questo scopo, Lag'hor e gli altri Alati, dopo essersi appartati dal resto del gruppo, caddero in quella specie di trance alla quale Koriss aveva ormai cominciato ad abituarsi, e che stava a significare come fossero intenti a sondare con le loro menti ciò che avveniva all'interno di San'hor'rat. Trascorso un certo lasso di tempo, la luce tornò a brillare nei loro occhi sino a quel momento totalmente vitrei e Lag'hor, avvicinatosi a Koriss, gli comunicò che aveva individuato nella mente delle sentinelle che lo sorvegliavano, il luogo ove il Principe delle Aquile veniva tenuto prigioniero.

Il caso aveva voluto che la prigione - peraltro usata assai di rado - fosse in prossimità della parte orientale delle mura, per cui la liberazione del prigioniero non rappresentava delle difficoltà insormontabili. Quella notte infatti, gli Alati, a coppie, effettuarono diversi voli oltre le mura della città e, protetti dalle tenebre, trasportarono all'interno dell'abitato Koriss ed una ventina di uomini i quali, una volta posati a terra, si radunarono nel cortile di una casa distante solo poche derste dalla prigione di Kalmar, che in quel momento era assolutamente vuota.

Quindi, mentre con la solita tecnica di attacco dall'alto gli Alati provvedevano a neutralizzare le due Amazzoni di guardia, si recarono velocemente ed in perfetto silenzio in prossimità della porta che, in pochi istanti, venne aperta con la chiave presa ad una delle sentinelle.

Quando Kalmar vide aprirsi la porta e Koriss fare il suo ingresso, gli parve di stare vivendo in un sogno, tanto aveva dell'incredibile ciò che i suoi occhi stavano vedendo. Aveva lasciato Koriss a Roth, ed ora eccolo lì in piedi davanti a lui, in quella strana città sita nel centro del deserto di Merath, circondato da degli Alati, giunto a salvarlo da una situazione ormai senza alcuna via di uscita. Ma, quando a fianco dell'amico vide alcuni degli uomini che aveva lasciato prigionieri delle Amazzoni nell'accampamento di Gorth, si rese conto che quello che si stava verificando era del tutto reale per cui, dopo aver stretto in un rapido abbraccio Koriss, si mise rapidamente in azione, rimandando ad un secondo tempo tutte le domande

che gli si affacciavano alla mente.

Il suo primo pensiero fu per Ail'Sha, ed infatti, messo in poche parole Koriss al corrente di quanto era avvenuto, si diresse alla volta della reggia ove era sicuro dovesse trovarsi la Regina prigioniera.

Nessuno a San'hor'rat pareva essersi accorto di quello che si stava verificando e Kalmar, continuando a sfruttare l'elemento sorpresa, dopo aver messo fuori combattimento un altro paio di sentinelle, penetrò nella reggia.

Qui, fattosi dire da una spaventatissima Amazzone il luogo ove veniva custodita la Regina, dopo aver attraversato come un fulmine diverse stanze, aprì la porta della camera dove Ail'Sha, ormai senza nutrire più alcuna speranza, attendeva rassegnata il proprio destino.

Ora fu la volta della donna, quella di provare gli stessi sentimenti di gioia e d'incredulità che poco prima aveva provato il Principe delle Aquile, ma non ci fu assolutamente il tempo per delle spiegazioni, datosi che il gruppo si diresse rapidamente verso l'uscita del palazzo anche in considerazione del fatto che il pericolo dell'incursione era aumentato considerevolmente oltre il previsto, e con questo le probabilità di venire scoperti.

Cosa che peraltro si verificò quasi subito. Infatti, mentre il gruppo dei fuggiaschi stava percorrendo di corsa un lungo corridoio, alla estremità dello stesso una pesante grata metallica scese dal soffitto con un cupo rimbombo, precludendo in tal modo l'uscita. Contemporaneamente, una seconda grata calò alle loro spalle, per cui si trovarono chiusi in una specie di gabbia. Inoltre, all'esterno delle due inferriate, in breve tempo si accalcarono un notevole numero di Amazzoni del deserto che, per il momento, si limitarono a tenerli sotto la mira delle frecce che avevano incoccato nei piccoli ma micidiali archi di cui erano fornite.

La situazione si era per il momento staticizzata, quando ad un tratto, il gruppo delle donne che si trovava ad un capo del corridoio si aprì e, nello spazio che si era creato, si fece avanti Rohr.

Giunto che fu dinanzi alla grata, dopo aver indirizzato uno sguardo gravido di minaccia agli uomini imprigionati, tra il silenzio dei presenti, scandì queste parole:

«Empi! Empi e scellerati! Avete osato profanare con la vostra presenza la sacra città di San'hor'rat, la Città del Ricordo, e questo sacrilegio di per sé merita la morte. Morte che per altro già incombeva su di voi, dal momento che avete posto piede nella città di Gorth, da tempo immemorabile preclusa a qualsiasi...». Ed a questo punto del discorso, troncò bruscamente la frase rimanendo immobile tra lo stupore e l'attesa dei presenti che non

riuscivano a capire il motivo di quell'improvviso silenzio.

L'unico in grado di comprendere quegli ultimi eventi era Kalmar il quale, avvertito da Klein di tenersi pronto a lasciargli il totale controllo del corpo e della mente sin da poco prima che Rohr avesse cominciato a parlare, avrebbe potuto spiegare come il Gran Sacerdote si trovasse sotto il dominio mentale del suo invisibile compagno ma, in quel momento, il Principe delle Aquile si trovava nel silenzio sacrale del Tempio di Uss, testimone remoto di quanto si stava verificando nella città del deserto.

E fu proprio allora che tutti i presenti ebbero un ulteriore motivo di stupore, nell'udire quello che Rohr stava dicendo. Infatti il Gran Sacerdote, dopo aver dato ordine alle Amazzoni di alzare le grate che sbarravano il corridoio, ordinò agli uomini che si trovavano all'interno di seguirlo e, quando le guerriere si accinsero a circondarli, con poche parole imperiose intimò loro di non muoversi. E quelle donne, pur sconcertate da quanto si stava verificando, eredi di secoli di assoluta ed incondizionata obbedienza al volere degli Ultimi, rimasero ferme dove si trovavano.

Così i fuggitivi, alla cui testa camminava veloce Rohr affiancato da Kalmar, attraversate prima le sale del palazzo e poi le strade della città, si portarono in prossimità del grande portone d'ingresso, dove lo sbalordito corpo di guardia delle Amazzoni non poté fare altro che lasciarli passare, a seguito di un ulteriore perentorio ordine in tal senso del Gran Sacerdote.

Guadagnato l'esterno, in breve tempo furono nel luogo dove avevano lasciato i cavalli poi, balzati in sella, ben presto si persero in una nuvola di sabbia verso l'accampamento di Gorth.

Quando furono nuovamente tra le rovine dell'antica città, per prima cosa organizzarono in fretta un sistema di vigilanza costituito da uomini ed Alati, onde prevenire qualsiasi tentativo di attacco da parte delle Amazzoni del deserto. Quindi Kalmar - che nel frattempo era tornato padrone del proprio corpo - riunì nella propria tenda Ail'Sha, Koriss e Lag'hor, facendovi al contempo condurre anche Rohr il quale, da un po' di tempo, sembrava completamente privo di volontà e mostrava uno sguardo spento.

Seduti che furono sui cuscini che si trovavano sparsi al suolo, dopo essersi ristorati con delle abbondanti fette di carne arrostita e frutta secca, cominciarono a narrarsi le rispettive avventure poi, quando fu la volta di Koriss, questi spiegò all'amico come gli occorresse urgentemente il suo aiuto per salvare la donna che amava.

Erano ormai trascorsi nove giorni da quando aveva lasciato quella maledetta montagna, ed il periodo della congiunzione delle due lune distava

ormai meno di due settimane, per cui chiese con ansia a Kalmar di poter partire subito. Infatti gli Alati che aveva con sé non erano certo in grado di trasportare in volo tutti i guerrieri e quindi, dovendosi nuovamente traversare il deserto per poi raggiungere il confine di Senrir, non c'era davvero del tempo da perdere.

Udita la storia di Koriss, Kalmar rassicurò l'amico dando immediate disposizioni perché venisse levato il campo e, non appena la colonna fosse stata pronta a muovere, si partisse senza alcun indugio.

Notevolmente sollevato dalle parole di Kalmar, Koriss si allontanò con Lag'hor quindi, mentre Ail'Sha rimaneva ancora nella tenda, il Principe delle Aquile uscì per mettere un po' d'ordine nei propri pensieri.

Si era infatti reso conto in quel momento che - sia che lo volesse ammettere o no - esisteva un forte sentimento che lo legava alla Regina delle Amazzoni del deserto ma, d'altro canto, non riusciva a risolvere in alcun modo il problema che costituiva il tornare a Senrir da Asra.

Mentre così era dibattuto da un vero e proprio tumulto di sentimenti contrastanti, udì perentoria nella mente risuonare la voce di Klein:

«Non penserai certo di poter andare in giro per il pianeta a salvare qualche donna, quando ci aspetta il compito che tu ben sai, vero? Non abbiamo assolutamente il tempo di perderci dietro alla salvezza di due o tre femmine, quando si prospetta la rovina del pianeta e l'estinzione dell'intera razza dei Virhel. Perciò, dai immediatamente ordine ai tuoi uomini di smettere i preparativi per la partenza, e manda piuttosto degli Alati a Senrir, in modo che provvedano a far giungere sin qui un buon numero di persone, oltre a cibo e materiale in quantità».

Questa volta, quando Kalmar rispose al suo potente compagno, lo fece con estrema calma, ma con altrettanto incrollabile determinazione.

«Klein, io non posso, capisci, non posso abbandonare Koriss. Senza alcun aiuto o motivo di interesse, mi ha salvato per ben due volte la vita. Una volta a Roth, perché, se all'interno dell'Arena non avessi avuto la sua spada, non sarei mai stato in grado di far rientrare quel maledetto pulsante nel corpo del Drago di Ferro; ed ora qui, perché, se non fosse giunto a salvarmi, non so davvero come me la sarei potuta cavare. No, non dirmi niente. So perfettamente che, col tuo aiuto, sarei probabilmente, anzi sicuramente, uscito vivo da entrambi i pericoli, ma vedi, Koriss questo non poteva certo saperlo, e ha messo lo stesso a repentaglio la sua vita per venirmi in aiuto. Perciò, io devo aiutarlo a mia volta. Lo capisci questo? Devo farlo a qualsiasi costo».

«Sai che potrei tranquillamente fare a meno di te, ora?» gli sussurrò piano Klein. «Quell'uomo che tu hai lasciato inebetito nella tua tenda - si proprio Rohr -, si trova in quello stato, in quanto ho posto un blocco mentale al suo cervello, e questo gli impedisce di fare la benché minima mossa. Ma devi anche sapere, che i suoi poteri sono enormi paragonati ai vostri, e se io lo lasciassi libero, in poco tempo potrebbe fare di voi tutto ciò che gli aggrada.

«Sappi inoltre che rappresenta - anche se degenerato per la mescolanza del sangue attraverso innumerevoli secoli - l'ultimo esempio vivente della mia gente, poiché è l'ultimo discendente di uno scienziato di Gorth sopravvissuto al disastro, per il solo fatto che, al momento della distruzione della città, si trovava in un laboratorio sotterraneo dove stava conducendo delle ricerche genetiche. Laboratorio che era situato fuori della città, proprio sotto quella che ora chiamano la Città del Ricordo.

«Perciò, come ben vedi, non ho più alcun bisogno di te per cui, a meno che non torni sulla decisione che hai preso, farò in modo di restituire a Rohr i suoi poteri».

Un senso di ineluttabilità e di stanchezza pervase l'animo di Kalmar mentre rispondeva al Grande Re:

«Fai quello che ritieni più opportuno. Io ti ho detto quale è il mio pensiero, e quali sono i miei intendimenti. Non posso, e non voglio, mancare ad un debito verso un amico. Mi sarebbe facile darti ascolto, anche perché potrei sempre dire che non avevo altra via di scelta, ma la mia coscienza non mi darebbe più pace ed inoltre, probabilmente per il fatto che non sono il prodotto di una raffinata civiltà, pongo il sentimento dell'amicizia al culmine della mia scala di valori. E, anche se questo potrà farti sorridere, ti dico che ritenevo anche te un ... amico».

Per un po' nella mente di Kalmar vi fu il silenzio più assoluto, per cui il suo sguardo corse insistentemente all'apertura della tenda dalla quale pensava di veder uscire da un momento all'altro il Gran Sacerdote, ma la persona che ad un certo punto ne uscì di corsa precipitandosi verso di lui non fu Rohr, bensì Ail'Sha la quale, giuntagli vicino, raccontò con voce affannata come d'un tratto il Gran Sacerdote si fosse alzato di colpo in piedi, crollando poi al suolo privo di vita.

Mentre la teneva tra le braccia passandole una mano tra i folti capelli, Kalmar udì ancora la voce calma di Klein che gli diceva:

«Ho fatto la mia scelta. Millenni di solitudine mi avevano fatto dimenticare il valore di sentimenti quali l'amicizia e l'amore, ma ti sono grato per

avermeli ricordati. Una razza arida e vuota non merita di sopravvivere, mentre sono proprio le virtù che ti ho detto prima, quelle che rendono l'uomo degno di occupare un posto nell'Universo. Ho eliminato Rohr perché rappresentava lo sviluppo distorto di Vihr, e non potevo quindi permettere che il suo credo si spargesse tra le stelle.

«Ma ora non perdiamo tempo... amico mio, perché abbiamo delle donne da salvare e, dopo di loro... un intero popolo. Non c'è tuttavia bisogno che tu faccia levare il campo: basteranno non molti uomini e gli Alati, perché so tutto quello che concerne quegli esseri che vengono chiamati le Sorelle della Fiamma Danzante, ed il modo per renderli inoffensivi. Piuttosto, come ti avevo già detto in precedenza, provvedi a mandare dei messaggeri a Senrir in modo che, mentre noi ci recheremo direttamente a liberare Ailiss, Bander possa provvedere a far giungere sin qui quanto ci occorre».

Una sensazione di piacevole calore si sparse per le membra di Kalmar il quale, nel dare rapidamente gli ordini che gli erano stati suggeriti da Klein, si accorse con una punta di colpa che, buona parte della contentezza che provava, era dovuta proprio al fatto che, dovendosi recare direttamente dalla fidanzata di Koriss, rimandava il momento del suo ritorno a Senrir, e quindi del suo incontro con Asra, con tutte le conseguenze che ne sarebbero derivate.

Più tardi, presa in disparte Ail'Sha, dopo averla convinta a tornare a San'hor'rat dove ormai non correva più alcun pencolo data la morte del Gran Sacerdote, le promise che avrebbe fatto ritorno il più presto possibile poi, accomiatatosi da lei con un bacio, rimase a guardarla mentre si allontanava verso la sua città con le Amazzoni rimaste all'accampamento, che erano state nel frattempo messe in libertà.

Quindi, mentre un gruppo di sei Alati partiva alla volta di Senrir latore di un messaggio per Bander, insieme a Koriss, Lag'hor e ad una ventina di uomini iniziò a ritroso la strada nel deserto di Merath, diretto ai contrafforti che dominavano le verdi pianure di Kuntra.

XV.
LA LIBERAZIONE DI AILISS

Un'alba livida illuminava la pianura davanti alla montagna dei Kerl, in quel momento bagnata dalle gocce di una pioggia insistente che si protraeva ormai da diverse ore, e che aveva completamente inzuppato sia i cavalli che gli uomini.

Mancavano ormai solo tre giorni alla collimazione delle due lune, e Kalmar e gli altri avevano coperto la distanza che li separava dalla loro meta in un tempo veramente breve, non concedendosi che lo stretto necessario per il riposo e le soste. Ora che finalmente erano giunti a destinazione, nel grigiore di quella mattina umida e fredda, provarono un senso di sconforto alla vista dello scenario che li sovrastava e, soprattutto, nel pensare a quanto li aspettava su quella alta montagna che si ergeva loro di fronte.

Varcato un passo scavato nella roccia alla base del massiccio montuoso, si trovarono nelle pianure di Kuntra poi, percorso ancora un breve tratto, penetrarono all'interno del villaggio dove, ieri o un secolo prima, Koriss, Ailiss e le altre guerriere di Ferahaz, avevano consumato una cena serena tra gli abitanti ora fuggiti.

Portatisi nell'abitazione che era stata del Capo del villaggio, accesero un fuoco per asciugarsi e, mentre il calore faceva evaporare l'umidità dalle vesti bagnate, Koriss cominciò a muoversi come un liar in gabbia, portandosi di frequente davanti ad una finestra, dalla quale il suo sguardo si fissava sulla montagna che si stagliava minacciosa davanti a lui.

Notata l'agitazione dell'amico, Kalmar lo chiamò quindi, dopo averlo convinto a sedersi vicino al fuoco, concertò insieme agli altri un piano d'azione.

Klein gli aveva fatto presente che il primo passo doveva essere quello di recarsi all'interno della montagna, e che inoltre era opportuno effettuare tale incursione di giorno perché, nelle ore diurne, sarebbe stato più facile eludere sia le Sorelle della Fiamma che i loro accoliti, entrambi sprofondati nel sonno.

Raggiungere l'apertura situata sul fianco della montagna non rappresentava un problema, dato che gli Alati erano in grado di giungervi agevolmente, per cui Kalmar decise di venire incontro al desiderio di Koriss che anelava ad entrare immediatamente in azione e, approfittando del fatto che la loro venuta sino a quel momento era passata inosservata, ordinò a Lag'hor di trasportarli tutti sul costone.

Con ampie falcate gli Alati guadagnarono l'ingresso alle caverne dove, una volta a terra, Koriss, memore della sua precedente visita in quel luogo, si mise alla testa del gruppo cercando di ripercorrere la strada che conduceva alla sala del trono.

In perfetto silenzio, si inoltrarono nei corridoi di pietra debolmente illuminati, ed avevano già percorso un bel tratto, quando Koriss suggerì a

Kalmar di prendere una diramazione che scendeva sulla destra. Fatto un cenno agli altri, il Principe delle Aquile entrò in questo nuovo corridoio che, dopo essere stato percorso per tutta la sua lunghezza, fece arrivare il gruppo in uno slargo sul quale si affacciavano tre celle chiuse da delle robuste grate. Mentre due di queste erano vuote, la terza conteneva Ailiss e le sue guerriere, stanche e stremate ma - come si accertò subito Koriss - fortunatamente ancora vive.

Kalmar intanto, dato uno sguardo intorno, si accorse che in un gancio infisso nella parete era infilato un mazzo di chiavi per cui, dopo alcuni tentativi, trovata quella che apriva la cella dove erano rinchiuse le donne, spalancò l'inferriata che ne costituiva l'accesso, consentendo a Koriss di precipitarsi a stringere tra le braccia Ailiss.

Mentre i due si coprivano di baci e di carezze, Kalmar liberò dai ceppi che le tenevano avvinte le Amazzoni di Ailiss quindi, rivolgendosi ai due che erano ancora abbracciati, incitò l'amico:

«Avanti, non perdiamo tempo. Avrete poi tutto il tempo che vorrete, ma ora fammi levare i ferri alla tua donna, in modo che possiamo andarcene da questo posto il più presto possibile».

E facendo seguire l'azione alle parole, il Signore delle Aquile tolse i ceppi che Ailiss aveva ai polsi, gettandoli poi di lato, dove caddero con un cupo clangore metallico che echeggiò sinistramente nel completo silenzio che regnava in quegli anfratti.

Non appena l'eco del rumore si fu spento, Lag'hor avvertì gli altri:

«Ho udito in questo momento una presenza mentale che cercava di sondarmi, e che prima non c'era. Evidentemente qualcuno deve essersi svegliato, ed ora sa che siamo qui».

«Via, via», gridò Kalmar. «Andiamocene di qui al più presto». E si precipitò di corsa nel corridoio dal quale erano arrivati, percorrendo a ritroso la strada già fatta.

Ma le grotte della montagna non erano più silenziose e deserte: l'eco di passi numerosi ed il mormorio di voci concitate si udiva chiaramente finché, all'incrocio di due corridoi, gli uomini di Kalmar si scontrarono con i Kerl.

Una vera e propria muraglia di carne si frapponeva tra i fuggitivi e la libertà: gli abitanti della montagna erano in gran numero, e si lanciarono contro gli uomini di Senrir mulinando le spade e lanciando alte grida. Ma anni di guerre e di lotte continue con gli altri Clan, non erano certo trascorsi senza forgiare gli uomini di Kalmar alla battaglia per cui, ora che il peri-

colo si era concretizzato in individui fatti di carne ed ossa, accettarono con un senso di sollievo il combattimento.

In breve tempo, il luogo dello scontro risuonò del clangore delle armi e delle grida dei feriti, ma la ristrettezza dell'ambiente impediva ai Kerl di sfruttare la maggioranza numerica dato che potevano combattere a non più di tre o quattro per volta, mentre davanti a loro, le spade di Kalmar e di Koriss stretti l'uno a fianco dell'altro, seminavano una morte inesorabile.

D'un tratto la massa degli assalitori si fece indietro senza che vi fosse una ragione visibile, ed il gruppo dei fuggitivi rimase stupito per un istante a chiedersi il motivo di quello strano comportamento. Ma non ci volle molto a capire cosa si stava verificando: infatti, davanti e dietro gli uomini di Kalmar, erano sorte dal terreno delle lingue di fuoco che creavano una barriera insuperabile e, nello stesso tempo, Kalmar si accorse che le pareti che li circondavano avevano cominciato ad emettere un forte calore.

Era chiaro che entro non molto tempo quel luogo sarebbe diventato talmente arroventato, da procurare a coloro che vi si trovavano all'interno una morte orribile e Koriss, facendo sue le domande che erano nella mente di tutti, chiese a Kalmar se ci fosse una qualche via di scampo, o se erano destinati a morire in quelle grotte.

Esortati i compagni a non disperare, il Signore di Senrir provò a chiedere a Klein in qual modo fosse possibile uscire da quella trappola ma, prima che il suo invisibile amico potesse dargli una risposta, intravide oltre le fiamme minacciose, la figura mascherata della donna che comandava i Kerl.

Si era portata molto vicino al muro di calore che li separava e che pareva non aver alcun effetto su di lei, e Kalmar stava percependo quella fredda e gelida presenza nella mente che lo pervadeva generando in lui un senso di sgomento, quand'ecco che, d'improvviso, dai recessi più profondi del suo essere dove sino a quel momento era rimasto in agguato, balzò fuori in tutta la sua potenza Klein.

Kalmar si rese conto di come l'essere alieno che si celava dietro le parvenze della donna al di là delle fiamme, fosse rimasto in un primo momento sbalordito, e poi cercasse disperatamente di ritirarsi dalla sua mente. Ma ormai era troppo tardi. Klein lo aveva afferrato saldamente e non lo lasciava andare. La lotta silenziosa non durò a lungo: tutt'a un tratto le fiamme si abbassarono per poi scomparire definitivamente mentre i Kerl ad un comando della loro Regina, si aprivano lasciando un varco che gli uomini di Kalmar si affrettarono a guadagnare, ancora increduli di essere scampati

alla morte che avevano visto così vicina.

Giunti sul costone della montagna laddove si apriva l'ingresso alle grotte, furono portati fino a valle dagli Alati, e nella loro fuga condussero seco la Regina dei Kerl che, stranamente quieta e sottomessa, costituiva la loro unica garanzia di non essere inseguiti da quei feroci montanari.

Koriss, perplesso per il modo in cui si erano svolti gli ultimi eventi, si rivolse a Kalmar per chiedergli se fosse in grado di dargli una qualche spiegazione, ma si accorse che il Signore delle Aquile pareva in preda ad uno sforzo sovrumano. Infatti, dalla fronte il sudore gli colava copioso e le labbra erano strette in una sottile fessura, mentre da tutto il viso traspariva uno stato di tensione veramente anormale. Solo gli occhi risplendevano come due pozze di fuoco liquido e, suo malgrado, Koriss sentì un brivido serpeggiargli su per la schiena.

Schiudendo a fatica le labbra, Kalmar incitò gli altri con brevi parole:

«Non perdiamo tempo. Andiamo via al più presto, perché non so per quanto riuscirò ancora a resistere. La pressione è troppo forte, e sento che stanno unendo tutte le loro forze per sopraffarmi. Via, andiamo via».

Queste ultime parole gli uscirono dalla bocca come un rantolo, mentre il viso gli si contorceva in un rictus di estrema sofferenza. Koriss, che d'impulso si era accostato all'amico passandogli un braccio attorno alle spalle per sostenerlo, rimase stupito nel sentire che il corpo di Kalmar era freddo come il ghiaccio, nonostante il sudore continuasse a colare copioso dal suo viso.

Sottrattosi all'aiuto che gli veniva offerto, Kalmar si issò a fatica sul cavallo allontanandosi quindi al galoppo e tutti gli altri, dopo un breve istante, lo seguirono di gran carriera, desiderosi di porre la maggiore distanza possibile tra loro e quell'infernale montagna.

Attraversata una gola scavata dentro la roccia, sbucarono nelle pianure che costituivano il territorio di Senrir, e la cavalcata durò senza alcuna sosta finché i cavalli non cominciarono a dare i primi segni di cedimento. Erano giunti intanto in prossimità di un lago e, approfittando della presenza dell'acqua, si fermarono per riprendere fiato e togliersi di dosso la polvere che avevano accumulato durante la lunga corsa.

La situazione di Kalmar non accennava però a mutare. Anzi, si vedeva chiaramente che doveva soffrire un dolore intollerabile mentre, per contro, la Regina dei Kerl sembrava riacquistare, di minuto in minuto, quella vitalità che nelle caverne della montagna l'aveva completamente abbandonata.

Si era infatti seduta alla base di un albero e la sua mano destra giocava

distrattamente con dei fili d'erba, mentre il viso mascherato era rivolto in direzione del Signore delle Aquile che non abbandonava neppure per un istante. Guardandola, Koriss ebbe la sgradevole sensazione di assistere alla scena di un serpente che fosse in attesa di avvolgere tra le sue spire la preda ormai ipnotizzata ed incapace di difendersi.

Mentre Koriss guardava l'amico chiedendosi in quale modo avrebbe potuto essergli di aiuto, uno degli uomini si tuffò nel lago in cerca di refrigerio. La sua entrata in acqua causò una vera e propria cascata di gocce, alcune delle quali andarono a finire sulla Regina dei Kerl. L'effetto di quel contatto fu improvviso e strabiliante: la donna infatti, fece un balzo come se fosse stata morsa da un serpente, mentre la pelle - laddove era stata toccata dall'acqua - diventava nera emanando poi dei sottili fili di fumo come se bruciasse.

Vedere quanto accadeva ed entrare in azione, per Koriss fu tutt'uno. Con un balzo fu vicino alla Regina e, afferratala nonostante si divincolasse furiosamente cercando di graffiarlo con gli artigli acuminati, si portò sul ciglio dell'acqua lasciandovela quindi cadere dentro.

Un urlo che nulla aveva di umano proruppe dalla gola della donna quando fece il suo ingresso nell'acqua calma del lago, ed allo stesso tempo una spessa nube di vapore la nascose alla vista di quanti erano rimasti attoniti ad assistere alla repentina azione di Koriss. Le acque si agitarono furiosamente per qualche minuto, mentre da dentro la nube di vapore che continuava ad alzarsi provenivano dei rantoli e dei grugniti bestiali poi, a poco a poco, la scena si acquietò.

Dipanatosi il fumo, Koriss vide che, oltre le ultime bollicine che ancora gorgogliavano sulla superficie dell'acqua, non era visibile nient'altro, e d'altro canto la scarsa profondità del lago in quel punto, mostrava chiaramente come sul fondo non ci fosse nulla eccetto la sabbia che lo ricopriva. Era evidente che il contatto con l'acqua aveva fatto dissolvere il corpo della Regina dei Kerl, e quella nube di vapore che si era sprigionata poco prima, doveva essere stata sicuramente in funzione diretta della sua dissoluzione.

Mentre guardava il lago pensando a quanto si era testé verificato, Koriss udì una mano che si poggiava sopra la sua spalla e, quando si fu voltato, vide che Kalmar si era avvicinato e teneva anche lui lo sguardo rivolto verso l'acqua. Il suo aspetto era tornato perfettamente normale, e solo un cerchio scuro intorno agli occhi stava a significare il travaglio di cui era stato oggetto sino a pochi istanti prima.

«Amico mio, ti debbo ringraziare ancora una volta», cominciò a dire il Signore delle Aquile.

«Sono io che debbo ringraziare te per aver salvato Ailiss», lo interruppe Koriss. «Ma dimmi, si può sapere cosa ti è successo?»

«I compagni dell'essere che si trovava celato dentro quella donna, per suo tramite, stavano concentrando su di me tutte le loro forze con l'intento di costringermi a cedere. Come hai potuto vedere, ero ormai giunto al limite estremo della sopportazione e, se non fosse stato per il tuo provvidenziale intervento, a quest'ora saremmo tutti in loro balia. È stata veramente una fortuna che tu ti sia accorto dell'effetto nefasto dell'acqua sul loro organismo. Pensa che aveva dissimulato così bene il suo terrore per l'acqua che io, pur in contatto con la sua mente, non mi sono accorto di alcunché sino al momento in cui non è stata colpita dalle gocce. Poi, prima ancora che potessi aprire bocca, tu mi hai preceduto, ed hai così posto fine a quella che per me stava diventando una vera e propria agonia».

Nel frattempo, Ailiss si era avvicinata a sua volta, ed appoggiata una mano sul braccio di Kalmar, gli disse:

«Finalmente posso ringraziarti per quanto hai fatto per me e per le mie Amazzoni. Sinora tutto si è svolto in modo così convulso che non abbiamo nemmeno avuto il tempo di scambiare due parole. Ora che il pericolo è passato, voglio dirti quanto ti siamo grate per averci evitato di diventare... delle cose come quella». E con la mano fece un cenno in direzione del lago ove ormai anche le ultime bollicine erano scomparse.

Intanto erano sopraggiunte le prime ombre della sera, ed il gruppo costituito dagli uomini, dagli Alati e dalle Amazzoni di Ailiss, si accorse tutto a un tratto della stanchezza e della fame. La tensione nervosa degli ultimi avvenimenti era scomparsa, lasciando il posto ad un prepotente bisogno di chiudere gli occhi e di acquietare la fame che stringeva crudelmente lo stomaco. Gli uomini si erano lasciati cadere sull'erba, mentre i cavalli pascolavano tranquillamente nei pressi, ed allora Kalmar, dato uno sguardo intorno, chiamò a sé Koriss dicendogli:

«Orsù, andiamo a procurarci il cibo per questa notte, dopodiché ci godremo anche noi un po' di riposo».

Montati a cavallo, lasciarono l'accampamento e, dopo aver girato un po' nella pianura, ebbero la fortuna d'imbattersi in un gregge di carde sorvegliate da un pastore il quale, sulle prime intimorito dall'arrivo inaspettato di quei due cavalieri, quando ebbe poi riconosciuto il suo Signore, si mise a sua completa disposizione offrendosi di dividere con lui il proprio cibo.

Ma Kalmar, declinato gentilmente il cortese invito, gli fece presente che era in cerca di cibo anche per i propri uomini, ed i vecchio pastore allora, gli disse di disporre liberamente di qualsiasi cosa gli potesse occorrere.

Il Signore delle Aquile ebbe il suo bel daffare a convincere il vecchio ad accettare due pezzi d'oro in pagamento di sette carde che intendeva portarsi via e, solo dopo ripetute insistenze, il pastore recedette dal suo proposito di donare le bestie che gli erano state chieste, senza alcun compenso.

Nel frattempo Koriss si era diretto verso una macchia d'alberi che sorgeva nei pressi e, da uno di questi, dopo aver dato di mano alla scure che portava appesa alla sella, ne aveva staccato un buon numero di rami che si era poi messo a pulire delle foglie. Kalmar, indovinato quanto si proponeva di fare, si recò ad aiutarlo poi, mentre il pastore provvedeva ad uccidere le bestie che erano state scelte, assieme all'amico costruì con i rami tagliati una slitta a traino, che legò alla sella del cavallo di Koriss. Quindi, caricate sulla slitta le carde uccise, dopo aver salutato il vecchio, fecero ritorno all'accampamento.

Diversi fuochi crepitanti accolsero il ritorno dei due dalla spedizione notturna, e ben presto un delizioso aroma si levò dalle carni messe ad arrostire sulle fiamme. In breve tempo tutta la carne disponibile venne mangiata e, solo le ossa sparse qua e là, rimasero a testimoniare del pasto che lì si era tenuto. Placati così i morsi della fame, gli uomini e le donne si stesero accanto ai fuochi mantenuti vivi per tenere lontane le bestie notturne ma, nel breve volgere di pochi attimi, quasi tutti erano addormentati.

Solo Kalmar non riusciva a prendere sonno. La fine dell'azione, che per tutti gli altri aveva costituito il coronamento di tanti sforzi - per fortuna conclusisi felicemente -, significava invece per lui l'avvicinarsi di un momento che, consciamente o inconsciamente, aveva cercato di rimandare il più a lungo possibile. Il Tempio di Uss, Klein, l'esodo dal pianeta, tutte queste cose erano ben lontane dalla sua mente. Ciò che invece occupava tutti i suoi pensieri era il momento in cui avrebbe rivisto Asra, quel momento in cui avrebbe dovuto per forza mettere ordine nel tumulto di sentimenti che si agitavano dentro di lui, da quando aveva poggiato le sue labbra su quelle brucianti di Ail'Sha, Regina di San'hor'rat, la Città del Ricordo.

Pensando a lei, le labbra gli si piegarono involontariamente in un sorriso, e fu proprio allora che Koriss lo richiamò alla realtà con questa frase:

«Vedo che sei felice. Evidentemente, l'essere vicino alla tua donna e prossimo a stringerla tra le braccia, ti riempie l'animo di contentezza. Ma

devi pazientare solo per poco ancora, dato che domani notte avrai sicuramente un giaciglio ben più accogliente di quest'erba bagnata di rugiada».

Con un mezzo borbottio, Kalmar gli volse le spalle e chiuse gli occhi facendo finta di dormire. Un po' stupito, Koriss stava per insistere nel discorso quando Ailiss, che era coricata al suo fianco, lo attirò a se chiudendogli le labbra con un bacio, ed in quel momento ogni altro pensiero che non fosse la sua donna si dileguò all'istante dalla sua mente.

Le due lune erano già scomparse dietro l'orizzonte, ed il caldo sole di Vihr stava protendendo i primi raggi tra i veli rosati dell'aurora quando Kalmar, già in sella al proprio cavallo, diede una voce ai suoi compagni perché si svegliassero e si apprestassero a partire. In breve tempo il gruppo fu pronto e, mentre gli Alati scortavano dall'alto i cavalieri, questi, al trotto sostenuto, si diressero alla volta di Senrir che raggiunsero nelle prime ore del pomeriggio.

Bander, avvertito da due Alati che avevano preceduto il resto del gruppo, attendeva sugli spalti della Porta del Mercato l'arrivo di Kalmar ma, non appena ebbe scorto all'orizzonte i cavalieri, balzò a cavallo precipitandosi a spron battuto verso di loro. Kalmar, che lo aveva scorto avvicinarsi, aveva fermato il proprio cavallo ed ora, sceso a terra, aspettava l'arrivo dell'amico. Il quale, in un turbinio di polvere, fu ben presto davanti a lui e, dopo aver effettuato un acrobatico volteggio sulla sella, si ritrovò a stringerlo tra le braccia, mentre tutti gli altri assistevano sorridendo a quella tanto espansiva quanto rude dimostrazione d'affetto.

Risaliti entrambi a cavallo, raggiunsero ben presto Senrir, mente Bander sottoponeva ad un vero e proprio fuoco di fila di domande l'amico. A sua volta Kalmar s'informò circa la salute di Asra e di suo padre dopodiché, avuta assicurazione che godevano entrambi di ottima salute, chiese a Bander se avesse provveduto a convocare in città i Capi degli altri Clan, così come gli aveva ordinato alla sua partenza.

La faccia di Bander si rabbuiò mentre rispondeva a questa domanda.

«Ho fatto come tu mi hai ordinato e, dopo parecchi tentennamenti, sono riuscito a riunire qui tutti i Capi dei Clan sotto una Tregua d'Armi. Più che altro penso che abbia giocato a tuo favore la curiosità che tutti nutrono su di te e... su quanto si dice di te. Però la presenza di tanti galli in un unico pollaio non è certo la più ideale delle soluzioni, e ti assicuro che io e i miei uomini abbiamo il nostro bel daffare per sedare le liti che scoppiano di continuo tra i membri delle varie scorte al seguito dei Capi. Tu poi non giungevi, e non si sapeva più niente di quanto ti era successo, per cui il

nervosismo - e di conseguenza la suscettibilità di tutti - andava aumentando col passare del tempo».

«Ora comunque sono qui». Replicò Kalmar. «Da questo momento me la vedrò io con loro, e puoi star sicuro che, quando avranno udito quello che ho da dire, la smetteranno subito con le liti e le beghe. Avranno ben altro cui pensare».

Nel frattempo, avevano percorso diverse strade e si trovavano ormai davanti alla dimora di Kalmar, per cui il Signore delle Aquile, smontato da cavallo ed accomiatatosi dai suoi compagni, si diresse alla volta dei suoi quartieri preparandosi mentalmente all'incontro con Asra.

XVI.
L'INTERVENTO DI MATHUS

Quando gli apparve d'improvviso all'angolo di un corridoio, la strinse con forza tra le braccia affondando la faccia tra i suoi morbidi capelli. Asra allora sollevò il viso porgendogli le labbra, e lui la baciò con tenerezza. Il bacio però non durò a lungo, e fu la donna la prima a staccarsi, con uno sguardo interrogativo nei profondi occhi verdi.

«Che hai, mio Signore? Sei stanco? O forse c'è qualcosa che ti preoccupa?»

«No, mia cara. Non è nulla. Solo... solo... stavo pensando alla situazione incandescente che si è venuta a creare qui a Senrir con la presenza dei Capi dei vari Clan».

«Ma non è successo niente di grave. Ed inoltre, ora che sei qui, riuscirai certamente a trovare un accordo che vada bene per tutti. Non è proprio il caso che ti preoccupi. Piuttosto, dovresti preoccuparti... per me», soggiunse con un sorriso.

«Per te? Stai forse poco bene? Ti è successo qualcosa? Bander mi aveva assicurato che godevi di ottima salute...»

«No. No. Niente di tutto questo. Intendevo dire... che non dovresti lasciare sola per tanto tempo tua moglie», e così dicendo gli si strinse addosso alzando il viso per essere nuovamente baciata.

Il bacio di Kalmar questa volta fu molto breve e Asra, assai perplessa, stava per chiedergli qualcosa quando Bander entrò di corsa nella stanza dicendo:

«Ti chiedo scusa per questa brusca interruzione ma, come avevo già avuto modo di dirti prima, qui si verificano continuamente delle liti, ed ora

ne è scoppiata una molto grave. Questa volta infatti non si tratta di uomini del seguito, ma addirittura dei Capiclan dei Liar e dei Gemang che si stanno affrontando il duello. Se non intervieni tu, sicuramente uno dei due morirà, ed allora la Tregua verrà infranta».

«Scusami, Asra. Come vedi, avevo ragione di preoccuparmi per la situazione che c'era qui. Andiamo, Bander: dimmi dove sono quei due».

Così dicendo Kalmar uscì a passo svelto dal suo palazzo, dirigendosi verso il Quadrante delle Botteghe che Bander gli aveva nel frattempo indicato come il luogo dove si stava svolgendo il duello. Il cozzare delle lame, prima ancora di vedere l'assembramento della gente, gli fece capire di essere vicino ai duellanti. Quando poi fu dietro il cerchio costituito dagli spettatori, un grido proveniente dagli stessi - subito seguito da un profondo silenzio - gli fece capire che doveva agire con estrema rapidità.

Fattosi largo tra la folla assiepata ad assistere allo spettacolo, arrivò nello spiazzo della contesa dove vide che Ulsar, il Capo del Clan del Liar, era caduto per terra e giaceva al suolo disarmato, mentre di spalle, con il braccio levato pronto a colpire, stava Terael, Capo del Clan del Gemang. Con un balzo spettacolare, Kalmar fu addosso a quest'ultimo e, mentre con un braccio lo afferrava immobilizzandolo, con l'altra mano gli bloccò il braccio armato che stava calando sull'uomo disteso a terra. Ma Terael non era assolutamente disposto a cedere, per cui fletté i muscoli cercando di abbassare il braccio che impugnava la spada. La complessione fisica del Capo del Clan del Gemang era di tutto rispetto, e si diceva di lui che fosse riuscito ad aver ragione con le sole mani di una delle belve di cui il suo Clan portava il nome, ma Kalmar non era certo da meno.

La spada di Terael continuava ad abbassarsi piano, ma inesorabilmente, verso Ulsar, e sembrava che ormai non ci fosse più niente da fare quando, con un colpo secco, Kalmar gli sollevò di scatto il braccio, portando contemporaneamente l'altro a serrarlo in una morsa a tenaglia. In questo modo, con il braccio riverso all'indietro in una posizione innaturale, se Kalmar avesse esercitato una pressione più forte, sarebbe riuscito facilmente a spezzarlo. A quel punto Terael, resosi conto di non poter più continuare a fare resistenza, aprì le dita della mano destra lasciando cadere al suolo la spada.

Ulsar si era intanto rialzato e, ripresa da terra la propria spada, face per scagliarsi addosso a Terael, ma trovò sul suo cammino Kalmar il quale, impugnando l'arma che aveva tolto al suo antagonista, gli disse:

«Spero che non mi farai pentire di averti salvato la vita. Così come ho

impedito che poco fa Terael ti uccidesse, così ora non permetterò che tu ti prenda la sua vita. Avete dimenticato che siete qui sotto una Tregua d'Armi, e che pertanto chi la infrange commette un atto disonorevole e non degno di un guerriero?»

Ulsar ristette un momento indeciso poi si voltò e, con una scrollata di spalle, si allontanò con i suoi guerrieri.

«Per poco non mi spezzavi il braccio», disse in quel momento Terael. «Perché non hai lasciato che lo ammazzassi? Sai che è infido e viscido come un serpente, e questa era la volta buona per fargli pagare tutti insieme i suoi delitti. Posso ora riavere la mia spada?»

Kalmar porse a Terael l'arma, che questi ripose nel fodero. Poi, rivolgendosi a Bander, gli ordinò:

«Convoca tutti i Capi dei Clan nella Sala delle Assemblee, subito».

«Ma come, Signore? Non vuoi riposarti un po'? Sei appena arrivato, e la tua sposa...».

«Vai, ti ho detto», troncò bruscamente il dire dell'amico, Kalmar. «Anzi, avverti anche mio padre, perché venga a presiedere la riunione».

La Sala delle Assemblee cominciò pian piano a riempirsi di gente, e non trascorse molto tempo che tutti i Capi dei Clan di Vihr erano presenti. Effettivamente, come aveva detto Bander, erano tutti curiosi di vedere Kalmar, e non solo per sentire cosa aveva da dire, ma soprattutto perché volevano constatare di persona se tutte le cose che si diceva avesse compiuto di recente rispondessero al vero. Infatti l'eco delle sue gesta al Tempio di Uss e a Roth si erano sì sparse dovunque ma, come sempre succede in questi casi, passando di bocca in bocca, erano andate man mano aumentando sino ad assumere i contorni di una leggenda.

Ma anche un altro motivo li aveva spinti a venire a Senrir. Infatti quando Bander nell'indire la Tregua d'Armi aveva detto che Kalmar si era inoltrato nel deserto di Merath - certi che questa volta non avrebbe fatto ritorno - avevano deciso di approfittare dell'occasione che veniva loro porta, per decidere chi dovesse essere a succedere a Maahren nella Signoria del Clan dell'Aquila, una volta che Kalmar - suo unico erede - fosse stato dato definitivamente per morto.

Quando ormai la sala era piena, fece il suo ingresso Maahren accompagnato da Bander, e l'anziano Signore delle Aquile, dopo aver rivolto un breve cenno di saluto al figlio, si portò sul trono ove sedette, invitando quindi i presenti a prendere posto sugli scranni che erano stati portati appositamente.

Fu proprio in quel momento che Kalmar udì Klein sussurrargli nel profondo della mente:

«Ho percepito una strana presenza mentale, che non ha nulla a che fare con tutti voi. Purtroppo però, anche lui si è accordo di me, e si è immediatamente ritirato, celandosi dietro pensieri del tutto comuni. È comunque evidente che si tratta di un essere di notevole intelligenza e cultura, e deve anche essere estraneo a questo pianeta perché, nel breve momento che sono riuscito a sorprenderlo, ho potuto intravedere degli scorci di paesaggi che non fanno assolutamente parte di Vihr».

«Allora lui ora sa di te?» chiese Kalmar preoccupato.

«Sì. Ma non aver timore. Così come è stato per lui, anche io mi sono immediatamente ritirato al di sotto della tua soglia di coscienza per cui, anche se dovesse sondarti, troverebbe nella tua mente solo uno schermo di pensieri che io vi ho posto, e null'altro. Non sa quindi chi dei presenti io sia, senza contare poi che, se cercasse d'indagare mentalmente, dovrebbe scoprirsi, e questo lui non lo vuole assolutamente. L'unica cosa che mi ha colpito, è stato il fatto che non si è mostrato meravigliato della presenza di una mente telepatica, e questo è assai singolare.

«Procedi comunque nel dire quello che devi con tutta tranquillità e, una volta che avremo risolto il problema dell'esodo da Vihr, vedremo di sapere chi sia questo misterioso individuo».

Kalmar allora, cominciò ad illustrare ai Capi del Clan le cose delle quali era a conoscenza, ossia il pericolo del pianeta vagabondo che si stava avvicinando a Vihr,e l'urgenza quindi di trovare una via d'uscita dalla morte alla quale erano inesorabilmente condannati se fossero rimasti sul pianeta. L'assemblea, dapprima incredula, si convinse poi della veridicità di quanto veniva affermato dal Signore delle Aquile quando Grelko, un Veggente, chiese la parola.

Questi infatti, a nome dell'Ordine cui apparteneva, fece presente ai convenuti come tutto quello che era stato detto sino a quel momento corrispondesse a pura verità, e invitò tutti i presenti a porre in essere quanto Kalmar suggeriva.

La cosa più difficile da accettare, era la partenza dal pianeta a bordo di quello strano ordigno volante del quale lo stesso Kalmar non sembrava molto convinto, ma l'autorità indiscussa del Veggente riuscì a superare anche quello scoglio, per cui - pur non senza contrasti e riserve - venne alla fine deciso che i Capi dei Clan avrebbero fatto ritorno ognuno presso la propria gente, per metterla a parte di quanto si stava per verificare sulla

superficie di Vihr e potessero poi organizzare l'esodo dal pianeta. Venne anche stabilito un periodo massimo di lì a quindici giorni, onde consentire a coloro che avessero deciso di partire di radunarsi a Senrir, di dove, tutti insieme, avrebbero poi raggiunto la città di Gorth e l'astronave stellare.

Terminata la riunione, mentre gli intervenuti stavano divisi in tanti piccoli gruppi intenti a discutere animatamente le notizie che avevano appreso poco prima da Kalmar, questi si ritrovò ad un certo punto a parlare con Farn e Mathus che lo avevano preso in disparte mentre, proprio alle sue spalle, Bander era a sua volta impegnato in una discussione con alcuni dei presenti.

Resosi conto che in quel momento tutti gli altri Virhel presenti nella sala erano occupati nelle molte discussioni che si intrecciavano senza sosta, Farn, ponendo in essere un piano che aveva concertato con Mathus già da tempo, afferrò l'ascia che portava appesa alla cintura e sferrò con forza un colpo dall'alto in basso verso il petto di Kalmar.

Per il Signore delle Aquile non vi era più scampo, e l'improvviso avvertimento di Klein gli giunse con un attimo di ritardo. Infatti l'azione di Farn era stata così repentina che nessuno dei presenti nella sala sarebbe stato in grado d'intervenire, e meno che mai Kalmar, il quale era riuscito a malapena ad intravedere il baluginio della lama vibrata in alto sopra la sua testa.

Ma in quel momento Mathus, che si trovava al suo fianco, con una forte spinta di lato, gli fece perdere l'equilibrio mandandolo a finire sul pavimento proprio tra le gambe di Farn. Il quale, sbilanciato a sua volta dal movimento inaspettato della sua vittima, incespicò in avanti e, così facendo, fece percorrere al braccio armato dell'ascia un arco che mancò Kalmar, ma andò a terminare tra le spalle di Bander che si accasciò su se stesso con la lama infilata tra le scapole. Quando toccò il suolo, era già morto.

Contemporaneamente Mathus, estratta la spada, la infilò per tutta la sua lunghezza nel fianco di Farn che era caduto a terra, e questi fece solo in tempo a mormorare in un sussurro: «Perché?», che la vita gli sfuggì via portandosi seco quell'interrogativo al quale non avrebbe mai più ottenuto risposta.

Quale il motivo del singolare comportamento di Mathus? Infatti, era stato proprio lui ad avere concertato il piano messo in atto da Farn per assassinare Kalmar, e quel piano era rimasto del tutto valido sino al momento in cui erano entrati nell'assemblea dei Capi dei Clan. Poi, man mano che Kalmar procedeva nella sua esposizione, Mathus si era reso improvvisamente conto che gli si prospettava un'inattesa possibilità di lasciare quel

pianeta dove ormai era imprigionato da più di diciotto anni, e da quel momento la fine di Kalmar, non solo non era più necessaria, ma era assolutamente da evitare.

Infatti, ben poco importava all'Helvano delle beghe per la supremazia su un branco di barbari più o meno numerosi mentre, per contro, il poter nuovamente raggiungere la civiltà dalla quale era stato forzatamente lontano per tanti anni, costituiva un obiettivo da perseguire con tutti i mezzi possibili. E Kalmar era la chiave per raggiungere le stelle! L'importante era abbandonare il pianeta, e poiché Kalmar sembrava essere l'unica persona in grado di perseguire questo scopo, andava protetto ad ogni costo. Una volta nello spazio, ci sarebbero stati poi mille modi per ottenere quello che aveva in mente.

Questo era il motivo per il quale si era trovato costretto a rivedere precipitosamente i piani concertati in precedenza con Farn, e a prendere quindi la decisione di uccidere quest'ultimo una volta che non era stato più possibile interrompere diversamente l'azione delittuosa che l'altro aveva iniziato.

Kalmar intanto, dopo essersi rialzato, si era portato vicino al corpo senza vita di Bander, ma non aveva potuto far altro che constatare la morte dell'amico. Dopo essere passato indenne attraverso mille pericoli e mille battaglie, ecco lì ora il suo fedele compagno di tutta una vita, vittima di un errore del caso. Quell'atmosfera cupa che gravava sul pianeta condannato, continuava ad esigere le sue vittime, e Kalmar si ritrovò a pensare dolorosamente al fatto che - forse - quello era proprio il tributo necessario da pagare perché altri riuscissero a salvarsi ed a perpetuare la razza dei Virhel.

Poi, mentre alcuni guerrieri portavano via il corpo di Bander per comporlo nel Tempio in attesa del successivo trasporto ad Esfahar, si ricordò di Mathus, e di come non avesse nemmeno ringraziato chi gli aveva salvato la vita. Dato uno sguardo intorno, si rese conto che questi non si trovava più nella sala, ed allora uscì a sua volta dirigendosi verso i quartieri dove era alloggiata la delegazione del Clan del Drago.

Raggiunto il luogo cui era diretto, trovò Mathus a cavallo, pronto a partire. Prima di allora non aveva mai fatto caso al Consigliere di Farn, sia perché questi si mostrava di rado in pubblico, sia perché non aveva mai attirato la sua attenzione. Ora però, guardando la figura dell'uomo a cavallo che stava fermo in attesa che lui si avvicinasse, notò come da lui promanasse una forte personalità, ma contemporaneamente provò una strana sensazione di disagio che non riuscì a spiegarsi.

Effettivamente, la figura di Mathus in quel momento era tale da incutere soggezione a chiunque. Montato su un alto cavallo nero e vestito con indumenti dello stesso colore, portava il cappuccio della tunica calzato sulla testa per proteggersi dalle raffiche di vento che sibilavano con violenza, sollevando mulinelli di polvere e terriccio. Per traverso sulla spilla, teneva la grande spada con la quale aveva poco prima ucciso il suo antico Signore, e lo scintillio che si sprigionava dalle gemme incastonate nell'elsa, riflettendosi sui suoi occhi che splendevano nell'ombra generata dall'ampio cappuccio della tunica, creava dei curiosi giochi di luce. Sembrava un Dio corrucciato, e l'imperversare del vento che si faceva di minuto in minuto più forte, contribuiva ad accrescere quell'impressione di sovrannaturale che aveva colpito Kalmar.

«Dove stai andando?» Chiese il Signore delle Aquile, più per rompere quella strana atmosfera, che per vero e proprio interesse.

«Torno a Roth», rispose Mathus. «Ora infatti, dopo la morte di Farn, e necessario che qualcuno esponga ai membri del Clan quanto tu hai illustrato nel corso della riunione che si è conclusa così tragicamente. Mi dispiace per il tuo amico, ma non ho potuto fare di più».

«Hai fatto sin troppo. Ti sono debitore della vita, e questo non lo dimenticherò mai. Ti sono molto grato, e spero di averti con me quando lasceremo il pianeta».

«Non dubitare: non mancherò», rispose con assoluta sicurezza Mathus. «Ma consentimi ora di prendere congedo, poiché le cose da fare a Roth sono molte, ed il tempo - come tu hai detto - è ben poco. Ci rivedremo qui, per andare poi dove si trova questa nave stellare».

Quindi, senza attendere risposta, voltò il cavallo e, seguito dai guerrieri del Clan del Drago che costituivano la sua scorta, si allontanò scomparendo ben presto dietro alcune case.

Mentre la sensazione di scoramento e di ineluttabilità che lo aveva pervaso dal momento che si era chinato sul corpo dell'amico senza vita si faceva più forte, Kalmar si diresse verso la propria casa e verso la chiarificazione che sentiva di dover dare ad Asra. Lungo il tragitto si incontrò con Maahren il quale, dopo essersi unito a lui, mentre camminavano lentamente fianco a fianco, gli disse piano:

«Io non verrò con te».

«Perché, padre mio?» Chiese angosciato Kalmar. «Non hai sentito quanto ho detto all'assemblea? Non è possibile restare su Vihr: vuol dire la morte certa. E tu non puoi voler morire. Ti assicuro che il passaggio del

pianeta vagabondo renderà la superficie del nostro mondo una distesa calcinata, dove non ci sarà possibilità di salvezza per nessuno».

«Lasciami continuare», proseguì Maahren in tono pacato. «Ho preso la mia decisione, e tu sai che non recedo mai dalla linea di condotta che mi sono prefisso di seguire. Sono convinto che tutto quello che hai detto sia vero, ma vedi, io sono vecchio, e la mia vita è tutta legata a questo mondo.

«Qui ho avuto gioie e dolori, e qui ho vissuto momenti belli e brutti: la mia vita è legata a questa terra... ne è parte integrante. Io ho qui le mie radici, e se è pur vero che un giovane albero può venir trapiantato in un'altra terra senza danni eccessivi, questo non è possibile per un albero giunto ormai alla fine della sua vita. Sì, può anche darsi che, una volta trapiantato, viva ancora per un po', ma immancabilmente avvizzirà, per cui la sua sarà solo parvenza di vita, non la vita stessa.

«In questa terra dorme mio padre, il padre di mio padre, e tutti quelli che mi sono stati cari; ed io voglio riposare vicino a loro. Ecco perché non verrò con te».

«Se è così, anch'io rimarrò», protestò Kalmar. «Quello che è valido per te, vale anche per me, e non posso certo andarmene sapendoti qui condannato a morire senza il conforto della vicinanza di tuo figlio».«No, tu devi partire. Vedi, ci sono cose che vanno molto oltre le nostre possibilità di decisione e di arbitrio. C'è chi le chiama fatalità, chi destino, chi la volontà degli Dei. Comunque è un fatto che tali cose esistono, ed in questo caso l'uomo che ne è oggetto diventa solo uno strumento impiegato per la realizzazione di eventi che trascendono di molto la tua e la mia capacità di comprensione. Può sembrarti ingiusto al momento, ma col tempo finisci per renderti conto che quanto si è verificato faceva parte di un disegno superiore collocato in uno schema ben preciso.

«E tu sei uno di questi strumenti. Io l'ho capito già da molto tempo, ma è ora che lo capisca pure tu. Non ti è concesso di scegliere il destino che più ti aggrada, figlio mio: il tuo destino ormai è stabilito in un ordine immutabile che non ti è consentito infrangere. E forse, anche in questo risiede la grandezza di un uomo: nella capacità di accettare un fato che non si è scelto, ma che sa di dover obbligatoriamente seguire in funzione di un progetto superiore stabilito per lui da... da chi? Dagli Dei? Non so, e non so nemmeno se sono riuscito a spiegarti quello che solo vagamente mi sembra di intuire, ma che comunque non ho ben chiaro nella mia mente.

«L'unica cosa reale è che il tuo destino è là tra le stelle, mentre il mio si chiude qui sul nostro pianeta. Ma io non sono triste al pensiero di dover

rimanere: so infatti che una parte di me continuerà a vivere lassù negli spazi stellari attraverso te».

Erano intanto giunti all'ingresso della dimora di Kalmar, e l'anziano Maahren, dopo aver stretto in un affettuoso abbraccio il figlio, si allontanò a passo sicuro nelle vie di Senrir.

Mentre saliva la scalinata che portava all'interno della sua casa, Kalmar rifletteva su quanto aveva udito poco prima dal padre, e sentiva il cuore pesante per la tristezza e lo sconforto. Da quando aveva messo piede a Senrir, era stato protagonista solo di eventi tristi e luttuosi, per cui si ritrovò a pensare che il prezzo che gli veniva chiesto per portare in salvo la sua gente, cominciava ad essere molto alto, forse troppo perché lui fosse sicuro di riuscire a pagarlo. Non si avvide in tal modo di aver già attraversato alcune stanze, e di trovarsi nella grande sala d'armi dove ad attenderlo era Asra, come non si accorse della presenza della donna fintantoché questa non ruppe il silenzio dicendogli:

«Ho visto dalle finestre che parlavi con tuo padre. Così, ora, sai che lui non ti seguirà nel tuo viaggio tra le stelle. Me lo ha detto poc'anzi, quando è venuto a recarmi la notizia della morte di Bander.

«Sembra proprio che un tragico destino si sia chiuso su questo mondo e su questa nostra città. Come sono distanti quei momenti felici che abbiamo vissuto ... quando? Un anno fa? O è già trascorsa un'eternità? Purtroppo, in questa cupa atmosfera che ci circonda, è racchiuso anche il rimpianto delle cose che sono state e che mai più ritorneranno.

«Anch'io voglio dirti subito che non verrò con te. Non so quali siano i motivi che abbiano spinto tuo padre a voler rimanere, ma per quanto mi concerne, voglio spiegarti che non potrei vivere assolutamente lontano da qui. Il solo pensiero di lasciare questo mondo e perdermi in quel buio che si vede di notte aldilà delle stelle, mi terrorizza. Ti chiedo perdono. Non riuscirei mai a stare al tuo fianco ... lassù, e non voglio che tu abbia di me un'idea diversa da quella che hai avuto. Voglio che tu ti ricordi di me, così come mi hai sempre vista al tuo fianco. Sai, non è la paura di morire. La morte è una cosa che comprendo e, pur se questo pensiero non mi rende certo lieta, tuttavia non crea in me quel panico e quel terrore che la sola prospettiva di un viaggio come quello che vuoi fare, genera nel mio animo.

«Inoltre, mi sono resa conto che tu non mi appartieni più, così come non appartieni a tuo padre, a questa città e a questo mondo. Il tuo animo, anche se il tuo corpo è ancora qui, è già proiettato tra i sentieri delle stelle, e solo il ricordo della vita che hai vissuto sinora e delle persone che ti circonda-

no, ti tiene ancora legato con la tristezza ed il rimpianto. Ma il filo dal quale sei avvinto è tenue. Puoi ingannare te stesso forse, ma non pensare di riuscire ad ingannare una donna che ti ama. Io so che il tuo animo anela già ad un futuro che io non mi sento in grado di dividere con te.

«Di una sola cosa ti prego. Quando sarai lontano, e di tutto ciò che ora ti circonda non sarà rimasto altro che un tenue ricordo sbiadito dal tempo, conserva in un cantuccio del tuo cuore un piccolo posto per l'immagine della donna che ti ha amato e che, anche se non ha avuto il coraggio di seguirti, ti sarà sempre vicina anche quando sarai immensamente lontano da qui».

Poi Asra gli si avvicinò e, alzatasi sulla punta dei piedi, gli accarezzò dolcemente una guancia con la mano, fissandolo bene in volto per imprimersi nella memoria il suo ricordo. Quindi, dopo avergli dato un bacio leggero sulla bocca, si voltò ed uscì di corsa dalla sala.

Kalmar, che sino a quel momento era rimasto in silenzio ad ascoltare quanto la ragazza aveva detto, fece un gesto istintivo con la mano per trattenerla, ma le parole che voleva pronunciare non riuscirono ad uscire dalle sue labbra. Incosciamente, si era reso conto che quello che gli aveva detto Asra era vero, ed ora che questa verità cominciava a farsi strada nella sua mente, non poté fare a meno di riconoscere in quella che era stata la sua compagna, una profondità di sentimenti e di intuizione quali non aveva mai sospettato.

Si voltò quindi per tornare sui propri passi e, dopo aver attraversato le stanze e gli ambienti che gli erano così familiari, uscì dalla sua casa, lasciandovi dentro la vita che sin lì aveva vissuto.

XVII.
VERSO LE STELLE

La mattina stabilita per la partenza, le campagne intorno a Senrir erano letteralmente sommerse da una marea di persone facenti parte di tutti i Clan dei Virhel. Quello che balzava subito agli occhi era la quasi totale assenza degli anziani: così come era stato per Maahren, la maggior parte di loro non ne aveva assolutamente voluto sapere di abbandonare le case ed i luoghi ove avevano trascorso tutta la loro vita. Questo imminente pericolo poi, che era stato più volte detto avrebbe causato la morte di tutti quelli che fossero rimasti sul pianeta, era una cosa assai difficile da credere.

Sì, era ben vero che quasi quotidianamente si poteva assistere al verifi-

carsi di strane anomalie sia di natura metereologica che astronomica ma, dopotutto - si dicevano -, di calamità ne avevano visto ben altre. E poi, avrebbero dovuto, non solo lasciare le case dove vivevano e le abitudini che costituivano ormai la loro principale ragione di vita, ma ciò che veniva offerto come contropartita, era nientemeno che inoltrarsi nel mortale deserto di Merath, per poi andare ad imbarcarsi su uno strano oggetto volante che avrebbe dovuto trasportarli lontano dal loro mondo verso una destinazione ignota, lassù tra le stelle.

Via, tutto questo non aveva alcun senso logico ed anzi, ammessa la buona fede di Kalmar, doveva sicuramente essere vera quella diceria secondo la quale un dijn gli aveva sconvolto il cervello.

Così, sicuri che tutto quel trambusto si sarebbe risolto in un'inutile marcia all'interno del deserto, gli anziani erano rimasti saldamente abbarbicati sia alle loro città che all'usuale genere di vita e, influenzati da questo comportamento, anche molti altri avevano seguito il loro esempio.

Quelli che invece affollavano ora i dintorni di Senrir pronti a seguire Kalmar e gli altri Capi dei Clan, rappresentavano la gioventù di quel mondo destinato di lì a non molto ad ardere nello spazio come una torcia gigantesca e, come tutti i giovani, costituivano una forza viva e proiettata verso il futuro, cui l'ignoto ed il pericolo non facevano paura per più di un breve istante, subito fugato peraltro da quell'insieme di spavalderia e d'incoscienza proprie dell'età.

D'altro canto non si erano nemmeno verificati addii o distacchi eccessivamente traumatici. Coloro che rimanevano infatti, erano convinti - nel salutare i partenti - che questi avrebbero sicuramente fatto ritorno dopo non molto tempo, dato che le loro velleità sarebbero state domate o dalla stanchezza e dalle privazioni che quell'avventura prospettava in gran quantità, o dal riconoscimento della totale vanità dei loro intenti. I giovani per contro, anche se non avevano ben presenti le varie implicazioni relative al volo nello spazio e all'abbandono del pianeta natale, erano impazienti di provare il brivido che riservava loro l'inoltrarsi in terre inesplorate, e lo scoprire quelle antiche vestigia di una città favolosa le cui notizie, passate di bocca in bocca attraverso mille distorsioni ed esagerazioni, narravano ormai di favolosi tesori alla mercé di chiunque si fosse recato a prenderli.

Fu perciò in un clima quasi di festa, che la colonna interminabile si mise in marcia alla volta del deserto di Merath, le cui prime propaggini furono raggiunte dopo due giorni di marcia.

La traversata del deserto questa volta presentò molte minori difficoltà di

quelle incontrate in precedenza da Kalmar e da Koriss, sia per il gran numero di persone che prendevano parte alla spedizione, sia soprattutto perché, questa volta, Kalmar sapeva perfettamente dove andare e cosa fare.

Fu così che, dopo alcuni giorni di viaggio, l'alba di un mattino luminoso mostrò ai sopravvenuti le grandiose rovine di Gorth, rovine verso le quali molti si precipitarono di corsa, nella speranza di vedere per primi - e quindi mettere le mani - sulle ricchezze che si aspettavano di trovare in gran quantità.

Quando le ricerche cessarono e la delusione si fu placata, Kalmar diede immediate disposizioni circa l'organizzazione dei lavori. Seguendo le direttive che gli venivano man mano suggerite da Klein, provvide a stabilire dei turni continuativi, affidando ai Capi dei vari Clan il comando delle squadre che dovevano succedersi senza alcuna soluzione di continuità e, ben presto, la città morta brulicò nuovamente di vita e di movimento.

Lasciato momentaneamente Koriss a sovrintendere al tutto, il Signore delle Aquile, dopo essere montato a cavallo, si diresse a spron battuto verso San'hor'rat, dove si trovava colei che - durante quegli ultimi giorni - aveva occupato tutti i suoi pensieri.

Durante il tragitto che lo separava dalla Città del Ricordo, memore di quanto era avvenuto con Asra, e delle molte altre donne che si erano egualmente rifiutate di seguire i propri uomini in quell'avventura, provò un repentino senso di scoramento che si sforzò subito di scacciare dalla mente. Era intanto arrivato in vista delle mura della città, della quale di lì a poco varcò le porte, dirigendosi al galoppo verso il palazzo della Regina.

Saliti di corsa i gradini della scalinata esterna e attraversati alcuni corridoi, si ritrovò nella grande sala dove era stato condotto la prima volta che aveva messo piede nella città, in qualità di prigioniero. Dato un veloce sguardo all'interno, vide Ail'sha la quale, circondata da alcune delle sue Amazzoni, stava facendo il bagno nella grande piscina.

Non appena la donna lo ebbe scorto, con un agile movimento si issò sul bordo della vasca, quindi gli volò tra le braccia, mormorando delle dolci frasi dalle quali traspariva tutta la contentezza che provava nell'averlo nuovamente lì accanto a sé.

«Sei tornato! Sei veramente tornato! Dei, che felicità! In un solo istante, hai fatto scomparire tutti i tristi pensieri che si agitavano nella mia mente dal momento che ti ho visto sparire tra le dune del deserto, diretto alla tua casa ed alla tua città. Mi sembrava che stesse finendo un sogno, bellissimo, ma pur sempre un sogno, e che di lì a poco mi sarei dovuta nuovamente

svegliare nella triste realtà. Triste sì, perché, dopo averti conosciuto, non mi sarebbe stato più di alcuna gioia vivere senza te».

«Via, mia Signora», disse Kalmar sollevando il viso dai capelli di lei, dei quali stava aspirando il profumo con un'avidità che non aveva mai provato prima, «come avrei potuto restarti lontano? Sin dal primo momento che ti ho vista, mi sei penetrata profondamente nel cuore e nell'anima, e penso che l'esatta misura di quello che provo per te sia data dal fatto che mi sono reso conto di essere pronto e rinunciare a qualsiasi cosa che possa comunque separarmi da te.

«Ma ora dimmi: ho una domanda da farti che mi ossessiona, e della quale attendo con ansia la risposta. Sei disposta... a lasciare questo mondo, ed a seguirmi tra le stelle su quell'astronave che si trova nei sotterranei di Gorth?»

«Tra le stelle, e dovunque», fu la sicura risposta di Ail'sha. «È questa dunque la domanda che ti preoccupava? Sono pronta a venire con te in qualunque posto desideri, e mi stupisce come tu abbia potuto anche solo pensare ad un mio rifiuto in tal senso. Una donna che non voglia seguire l'uomo che ama dovunque questi decida di andare, vuol dire che non nutre nei suoi confronti quel sentimento completo e totale che io sento di provare per te. Vuol dire che antepone al suo amore per lui altre cose quali la casa o le proprie abitudini, oppure che il suo amore non è così forte da farle superare le ansie e i timori derivanti da quei pericoli che un incerto futuro può presentare. Ma una donna veramente innamorata nutre un'assoluta fiducia in colui che ama, e qualsiasi pericolo sarà sempre molto meno grave che l'essere separata dall'oggetto del suo amore.

«Ecco perché ti seguirò tra le stelle, e dovunque tu vorrai».

Le parole appena pronunciate da Ail'sha, valsero a fugare in un attimo quel senso di tristezza e di oppressione che aveva pervaso l'animo di Kalmar da quando aveva lasciato Asra, e valsero a fargli guardare quanto lo aspettava con un rinnovato senso di fiducia e sì, persino d'entusiasmo. Forse per la prima volta da quando si era trovato coinvolto in quell'avventura, si rese conto della grandiosità del compito che era stato chiamato a svolgere e, anche se una certa dose d'insicurezza era pur sempre presente in lui, tuttavia - si disse - il salvare una intera razza dall'estinzione era una cosa che lo riempiva d'orgoglio.

Nel frattempo Ail'sha, accortasi dai sorrisi delle donne presenti che si trovava ancora tra le braccia di Kalmar nuda e bagnata per la recente immersione nelle acque della piscina, dopo avergli dato un ultimo bacio, si

allontanò di corsa per indossare degli abiti, lasciando dietro di sé una sottile scia di gocce sul pavimento.

Più tardi, unitamente a Kalmar, fecero entrambi ritorno a Gorth, dove il Signore delle Aquile notò come i lavori di caricamento sulla gigantesca astronave procedessero alacremente. Mentre però era intento a guardare le operazioni che si stavano svolgendo sotto i suoi occhi, udì Klein che gli diceva:

«Mi sono accorto di una grossa complicazione. Infatti, se da un lato il collocare sull'astronave le vettovaglie e l'altro materiale non costituisce un problema, così come pure lo spostare o il sistemare qualsiasi parte delle sovrastrutture, quello che mi preoccupa invece, è il fatto di essere io l'unico a possedere delle cognizioni tecniche adeguate.

«Questo fa sì che tu sia il solo a poter dirigere il montaggio dei vari pezzi, e ciò significa che i tempi si dovranno allungare enormemente, proprio perché dovrò esaminare personalmente - ossia tramite tuo - ogni operazione, anche la più insignificante.

«Ho paura che, proprio sul punto di coronare i nostri sforzi, saremo costretti a rinunciare».

«Non è possibile», si ribellò con veemenza Kalmar, nel silenzio della propria mente. «Non ora, quando tutta questa gente si è ormai convinta di poter scampare ad una fine orribile. Ti assicuro che faremo tutto quello che ci dirai di fare, e per quanto mi concerne personalmente non ti preoccupare: lavorerò giorno e notte senza alcun attimo d'interruzione, finché riuscirò a reggermi in piedi. E come me, così sarà per tutti gli altri. Saranno sufficienti dei brevissimi periodi di riposo, e poi saremo nuovamente pronti a fare tutto quello che ci indicherai. Vedrai che ci riusciremo».

Per non scoraggiare Kalmar, Klein non replicò, ma si era reso perfettamente conto che non sarebbero riusciti in alcun modo a montare il grande motore che si trovava sparso nella sala, diviso ancora in una moltitudine di componenti. A quel progetto avevano lavorato centinaia e centinaia di tecnici e, se pure lui era dotato di enormi conoscenze scientifiche, purtuttavia non possedeva il dono di potersi scindere in diverse persone capaci di portare avanti autonomamente il lavoro di collazione dei vari pezzi.

Si ritrovò quindi a riflettere tristemente sul fatto che quella città, così come millenni prima aveva assistito alla fine degli ultimi membri della sua civiltà, così ora avrebbe visto la definitiva scomparsa della razza dei Virhel, condannata ad una fine senza scampo.

Non ritenendo comunque di dover gettare nello sconforto quanti ora sta-

vano alacremente lavorando in attesa di una salvezza che non sarebbe mai giunta, tenne per sé le conclusioni cui era pervenuto, e cominciò ad indicare a Kalmar quali fossero i primi elementi che dovevano essere uniti.

Sin dal primo momento, fu evidente che il lavoro sarebbe stato veramente improbo. Totalmente all'oscuro di tecnologie scientifiche, i Virhel mettevano tutta la loro volontà nel cercare di porre in atto quanto veniva indicato da Kalmar ma, dove questi non era personalmente presente ad assistere alle varie fasi del montaggio, molte volte il lavoro non riusciva, per cui era necessario smontare il tutto e ricominciare da capo.

Tra difficoltà sempre maggiori, i lavori proseguirono per una decina di giorni ma, trascorso tale tempo, risultò evidente a tutti come la costruzione del motore procedesse ad un ritmo praticamente irrilevante, tale comunque da non consentire la fuga in tempo dal pianeta.

L'atmosfera intanto, era andata via via riscaldandosi sempre di più e la zona, già di per sé torrida, del deserto, non contribuiva certo ad alleviare la calura che si faceva, durante le ore più calde della giornata, veramente insopportabile. In alto nel cielo, era ormai chiaramente visibile la nera sfera del pianeta vagabondo che si stava approssimando a Vihr e, anche se era ancora abbastanza lontano, purtuttavia cominciava a far sentire la sua presenza in maniera tangibile, soprattutto sul morale degli uomini e delle donne che si trovavano a Gorth e che vedevano vanificarsi di giorno in giorno i loro sforzi.

Ail'sha e le Amazzoni del deserto si prodigavano incessantemente, sia con il fornire aiuto manuale per l'approntamento dell'astronave, sia nell'offrire il conforto momentaneo di poche ore nelle proprie case di San'hor'rat. Infatti, le tende rizzate a Gorth e le rovine che vi si trovavano, non erano certo sufficienti ad offrire un valido riparo alla tremenda calura che si alzava dalle sabbie del deserto, per cui Kalmar aveva stabilito che, dopo ogni due turni di lavoro, coloro che smontavano godessero un po' di refrigerio all'interno della Città del Ricordo, dove venivano accompagnati dalle Amazzoni che facevano una spola costante tra le due città.

Gli ultimi giorni intanto, avevano visto l'arrivo di alcuni gruppi di ritardatari i quali, convintisi del pericolo incombente a causa delle forti perturbazioni che cominciavano a manifestarsi con frequenza su tutto il pianeta, si erano decisi a raggiungere Kalmar ed i suoi nel profondo del deserto. Molti avevano incontrato una fine orribile per il morso dei greijs o erano stati catturati dai Raam, mentre parecchi altri si erano persi nel deserto dove erano morti per mancanza d'acqua, ma alcuni - guidati in genere da

qualche Alato - erano riusciti ad arrivare sino a Gorth.

Dove, una volta giunti, quando finalmente erano convinti di essere in salvo, venivano posti al corrente da quelli che li avevano preceduti circa la situazione esistente, che sembrava non offrire alcuna via di scampo.

In effetti la situazione era veramente disperata, e già più di una volta Kalmar era dovuto intervenire con tutto il peso della sua autorità e del suo prestigio, onde sedare dei focolai di ribellione e di malcontento che minacciavano di far sprofondare l'accampamento nell'anarchia, nello stupro e nel sangue. Ed aveva dovuto addirittura dare un esempio implacabile, quando aveva deciso che fossero passati a fil di spada tre uomini facenti parte proprio del suo Clan i quali, dopo aver violentato una delle Amazzoni, l'avevano uccisa.

Ora si trovava all'interno della sua tenda e ripensava all'esecuzione dei tre cui aveva assistito poco prima, mentre negli orecchi gli risuonava ancora l'accusa che l'ultimo dei giustiziati gli aveva lanciato prima di essere messo a morte:

«Che tu possa essere maledetto! Ci hai condotto qui nel deserto dicendo che ci avresti salvato, ed invece ci hai condannato alla peggiore delle morti lontano dalle nostre case e dai nostri cari. Maledetto! Tre volte maledetto!»

Ed era vero. Per quanto si sforzasse, non riusciva a trovare alcuna via d'uscita, ed anche Klein pareva essersi del tutto rassegnato all'ineluttabilità del loro destino. Mentre così era intento a rimuginare su questi tristi pensieri, udì un insolito brusio proveniente dall'esterno per cui, stupito ed allo stesso tempo incuriosito, alzò il lembo di telo che costituiva l'accesso alla tenda, uscendo all'aperto.

Qui vide che i visi di tutti erano rivolti verso il cielo e, alzati a propria volta gli occhi, si accorse che sopra le loro teste volteggiava una vera e propria moltitudine di Alati, quanti non gli era mai stato dato di vedere tutti insieme sino a quel momento. Sembrava che l'intero Popolo Alato si fosse trasferito a Gorth e inoltre, aguzzando lo sguardo, il Signore delle Aquile si accorse che parecchi trasportavano degli uomini vestiti di lunghe tuniche bianche.

Quando i primi cominciarono a prendere terra, Kalmar si accorse che le persone trasportate erano Veggenti e, in uno con questa scoperta, udì Klein esclamare:

«Siamo salvi!»

Senza riuscire a comprendere quale connessione potesse sussistere tra l'arrivo di quegli Alati e la loro partenza dal pianeta, si diresse verso

Rev'lon e Rylla i quali, data la particolare colorazione delle piume delle loro ali, costituivano una macchia di colore facilmente distinguibile nella massa argentea che li circondava. Fattosi loro vicino unitamente a Koriss, che nel frattempo lo aveva raggiunto, dopo che quest'ultimo ebbe salutato calorosamente i due alati ricevendone in risposta un'uguale manifestazione di simpatia, chiese a questi ultimi quale motivo li avesse spinti a venire sin lì nel mezzo del deserto.

«Ti abbiamo portato il modo di partire da Vihr», fu la strabiliante risposta che ebbe da Rev'lon, il quale poi continuò: «Devi però farci una promessa. Quando saremo nello spazio, in salvo, prima di raggiungere il pianeta che deciderai sarà la nuova patria dei tuoi Virhel, ci farai sbarcare su un mondo che noi al momento opportuno ti indicheremo. Solo questo ti chiediamo»

Prima di poter porre una qualsiasi domanda che servisse a chiarire quella singolare richiesta, Kalmar udì nel profondo della mente Klein sussurrargli:

«Accetta. Senza il loro aiuto non riusciremo mai ad andarcene di qui, e quello che ti chiedono è ben poca cosa in confronto a quello che ti offrono. Per gli Dei! Finalmente abbiamo la salvezza a portata di mano».

«Acconsento alla tua richiesta», rispose allora Kalmar rivolto a Rev'lon, «anche se mi dispiace sapere che verrà un momento in cui dovremo separarci. Evidentemente però, devi avere dei motivi ben validi per aver posto questa condizione, ed io non voglio in alcun modo far forza a quella che è la tua volontà e quella del tuo popolo. Hai quindi la mia promessa, ma ricordati che, qualora decidessi di cambiare idea, ci farà molto piacere avervi con noi».

Intanto, facendosi largo tra la folla di persone che si era assiepata attorno al gruppo, si fece avanti Lithar, il Gran Maestro dei Veggenti, il quale, rivolgendosi al Signore delle Aquile, disse:

«Non perdiamo del tempo prezioso. Io ed i miei compagni siamo in grado di montare quegli elementi che costituiscono il motore stellare dell'astronave. Inoltre, siamo in grado di comunicare telepaticamente agli Alati delle indicazioni che a loro volta trasmetteranno ad altri gruppi incaricati dell'assembramento dei pezzi per cui, mentre ognuno di noi dirigerà personalmente una fase di montaggio, potrà nello stesso tempo comunicare ad un Alato alla guida di un altro gruppo di lavoro, i consigli necessari per l'assemblaggio delle varie parti di macchinario».

Quando tra i componenti l'accampamento si sparse la notizia delle ulti-

me novità, si scatenò una vera e propria frenesia. Tutti volevano partecipare alla composizione dei vari gruppi addetti alla costruzione del motore, e coloro che ne facevano parte - al termine del proprio turno lavorativo - dovevano essere costretti con la forza a lasciare il posto ad altri elementi più freschi. La rassegnazione e lo scoramento dei giorni precedenti erano ormai del tutto scomparsi, mentre la fiducia e la speranza si facevano sempre più vivide e forti, sino a lasciare il posto alla certezza della ormai prossima salvezza.

I lavori infatti procedevano ormai ad un ritmo veramente sostenuto e, trascorsi quindici giorni dall'arrivo degli Alati, il motore stellare era stato quasi completamente montato sull'astronave. Era tempo, ormai. Infatti ora il cielo era completamente oscurato dalla massa enorme del pianeta che incombeva aldilà degli ultimi strati dell'atmosfera, mentre cominciava a piovere su quel mondo condannato una moltitudine di scorie infuocate, diverse per grandezza e quantità, che andavano aumentando di minuto in minuto.

Colpiti da quelle meteore, già due uomini avevano trovato la morte per cui Kalmar - dietro suggerimento di Klein - diede ordine che tutti si trasferissero a bordo dell'astronave, in attesa che venissero completati gli ultimi preparativi per la partenza. I Virhel cominciarono allora ad entrare lentamente nell'enorme ventre della nave stellare, ed il loro imbarco durò due interi giorni. Alla fine, quando anche l'ultimo uomo fu imbarcato ed il portello si fu chiuso dietro di lui, nulla più si muoveva nel deserto che si stendeva intorno alla antica città di Gorth, salvo i teli delle tende che erano state abbandonate dai loro occupanti, e che il vento caldo sbatteva con sempre maggior forza.

Il gran momento era giunto. Nella Sala di Comando dell'astronave, Lithar ed alcuni Veggenti stavano chini sui pannelli di comando in attesa di vedere cosa avrebbe sortito l'attimo in cui i reattori nucleari ausiliari sarebbero stati messi in funzione, mentre Kalmar ed Ail'sha guardavano fuori dai finestrini. Le istruzioni di Klein erano state seguite in ogni minimo dettaglio e, oltre all'esperienza specifica degli uomini di Lithar, lo stesso Klein si era più volte accertato personalmente circa la corretta esecuzione delle operazioni che aveva indicato.

Ma i fattori di rischio continuavano ad essere molteplici. Un filo, un collegamento, un relais attaccato in modo sbagliato, erano tutte cose che potevano sicuramente essere sfuggite, e non c'era certo il tempo per poter rivedere tutto l'impianto propulsore. Inoltre il motore era di concezione nuo-

va anche per Klein e non era mai stato usato in precedenza, per cui le possibilità di un fallimento erano altamente probabili.

Tutto questo era più o meno presente alla mente di quanti si trovavano in quel momento nella Sala Comando ma Lithar, tagliando corto ad ogni ulteriore indecisione, premette con forza il pulsante di contatto.

Dopo un istante di silenzio nel quale i presenti trattennero il respiro, un sordo ronzio cominciò a propagarsi nella parte di poppa dell'astronave e crebbe gradatamente, ma con regolarità, sino a diventare un rombo basso e contenuto. A questo punto, Lithar diede ordine di aprire i condotti che portavano l'energia atomica dai reattori ausiliari ai getti di scarico, e la grande nave cominciò piano, ma con progressione costante, a sollevarsi verso l'alto.

Giunta che fu a contatto della volta che costituiva la sommità della caverna nella quale aveva riposato per tutto quel tempo, con la forza enorme che le proveniva dalla batteria dei dieci reattori ausiliari, la scardinò, e si levò nel cielo di Vihr lasciando ricadere sulla sabbia del deserto dei pezzi di roccia che scivolavano giù lungo la carenatura frammisti a terriccio.

Ormai alti nel cielo, al di fuori dell'atmosfera, gli occupanti dell'immensa aeronave guardavano dagli oblò il loro mondo avvolto in una cortina di luce e di colori. Le innumerevoli comete fiammeggianti che attraversavano gli strati atmosferici per poi andare a schiantarsi al suolo, parevano una miriade di stelle cadenti che accendessero di un alone di gloria il cielo notturno di quell'emisfero che si trovava sotto di loro. Un cerchio sanguigno fasciava il pianeta nel punto di congiunzione dei due emisferi, e lo spazio circostante presentava dei curiosi effetti di luce che davano a chi li guardava la sensazione che alcune mitiche figure di deità sconosciute fossero intente ad osservare il calvario di quel mondo.

Con gli occhi rivolti al pianeta che si stava lentamente allontanando, i Virhel pensavano in quel momento a quanti erano rimasti laggiù e che mai più avrebbero rivisto. Si rendevano conto solo allora di essersi lasciati alle spalle tutta una concezione di vita della quale avrebbero d'ora in poi conservato unicamente la nostalgia ed il rimpianto.

Mentre Ail'sha, con intuito tutto femminile, gli si era avvicinata stringendoglisi contro, Kalmar udì nella mente la voce profonda di Klein, questa volta stranamente triste:

«Dobbiamo salutarci. Ormai il mio compito è finito, e purtroppo non mi è possibile allontanarmi da questo mondo. No, non aver timore. Il Tempio di Uss è in grado di resistere alla bufera di fuoco che si sprigionerà sul

pianeta, ma ogni organismo vivente perirà, per cui mi troverò a spaziare - solo - su delle distese divenute deserte e calcinate. Poi, forse, col passare degli anni, la vita tornerà a fare timidamente capolino in un arbusto od in un fiore, e quello sarà il momento in cui comincerò nuovamente a sperare di veder rinascere l'uomo, o di vederlo tornare ... dagli immensi spazi siderali.

«Il mio però è solo un compito da spettatore, immutabile nell'attesa di anni e anni a venire, mentre tu hai sulle spalle la responsabilità di una intera razza. Sono certo comunque, che costituirai per i tuoi una guida sicura, e che porrai le basi per lo sviluppo di una nuova civiltà dei Virhel, capace di emulare e forse anche superare quelli che furono i fasti di un'epoca che si è ormai persa negli abissi del tempo.

«Cerca solo di essere giusto e determinato nella tua azione di comando, e abbi cura di tramandare, nei tuoi figli e nei figli dei tuoi figli, il ricordo di questo pianeta che ha dato i natali alla nostra gente. «Addio, amico».

D'improvviso, nella mente di Kalmar si fece un gran vuoto e, per la prima volta da molto tempo, il Signore delle Aquile si sentì solo come mai non lo era stato. Pensando allora alla immensa solitudine cui era condannato Klein per il tempo che gli si prospettava di lì in avanti, si sentì stringere il cuore in una morsa d'angoscia, alla quale cercò di porre rimedio stringendo inconsciamente - sino a farle male - la donna che cingeva alla vita con un braccio.

A Lithar, che si era voltato a guardarlo, parve di scorgere una lacrima che gli rotolava lungo una guancia ma, in quel momento, l'attenzione dell'Helvano venne attratta dal pannello centrale dove si era accesa una spia verde che stava ad indicare come fosse giunto il momento di passare alla propulsione stellare.

Allora spostò un cursore, e l'astronave si avventò verso gli immensi spazi stellari e verso il suo destino.

FINE